BU AY 2 CD'Lİ
AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

BU AY 2 CD'Lİ
1/99
www.level.com.tr OCAK 99 • ISSN 1301-2134 • 950.000TL (KDV DAHİL)



Günahlarınızla yüzleşin!...

Bu Ay Poster Hediyeli

TOMB RAIDER 3
Ünlü seri devam ediyor...

FALLOUT 2
Nükleer savaştan 120 yıl sonra...

HALF LIFE
Gelmiş geçmiş en iyi action oyunu...

SETTLERS 3
Minik köylüler geri döndü...

MIG 29
Simulasyon ustalarına özel

GRIM FANDANGO
Lucas Arts'ın yeni şaheseri...

TAM ÇÖZÜM

MULTIMEDIA : RAKS NEW MEDIA'nın Expert serisinden Lottery ve Landscape Designer 3D Program paketler

DONANIM : Colour Max 8 MB Voodoo 2 3D Hızlandırıcı kartı ► ColorMAX VP 375 PCI ve VA-740 AGP Ekran kartları

LEVEL

ISSN: 1301-2134

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhun Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçiler, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş, Sinan Almaç

Yazı İşleri Sekreterya
Yeliz Aygül

GrafikTasarım
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 297-1724 (Pbx)
Yazı İşleri Faks: (212) 238-7326
Yazı İşleri e-mail adresi: chipyaz@chip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Beste Özerdem

Pazarlama Bölümü
Özlem Cenker, Ayten Çar

Halkla İlişkiler Müdürü
Güler Okumuş

Reklam Müdürü
Şebnem Karabıyık

Reklam Servisi Faks: (212) 297-1733

Abone Satış Müdürü
Asu Bozyayla

Abone Servisi
Nur Geçili, Özlem Polat
Serap Ezgin, Ebru Epik

Dağıtım Servisi
Nebi Danacı

Abone Servisi Faks: (212) 238-7343
Abone E-Mail: abone@chip.com.tr

Üretim Koordinatörü
Turgay Tekatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
O. Şakir Batumlu

Renk Ayrımı - Film Çıkış
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafiks Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Piyalepaşa Bulvarı
Zincirlikuyu Cad. 231/3
80380 Kasımpaşa İSTANBUL
Tel: (212) 297-1724 Pbx
Faks: (212) 297-1733

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen

Ankara Büro
ÇetinEmeç Bulvarı
73. Sok. 8/1 06450
Öveçler ANKARA


VOGEL
Yayıncılık Ltd. Şti

YENİ YERİMİZDEN MERHABA

Evet, bu ay Vogel Yayıncılık olarak taşınma telaşı içindeydik. Geçtiğimiz ay başımıza gelen türlü olumsuzluklardan sonra oluşan belirsizlik ortamı Aralık ayı içinde dağıldı ve yeni yerimizde çalışma düzenimizi kurup çalışmaya başladık. Kasım ve Aralık aylarında başımıza gelenlerin, yaşadığımız tersliklerin sonuncusu olması dileğiyle yeni bir sayıya daha başlıyoruz.

Bunca telaşımızın arasında yeni yılın ilk sayısının şimdiye kadar gördüğünüz en kaliteli oyunlarla dolu olmasına gayret gösterdik. Tabii, bunun olması çok doğal çünkü bütün firmalar en iyi oyunlarını yılbaşına, daha doğrusu hediye sezonuna yetiştirip daha fazla kazanmak istemektedir. Neyse, işin bizi ilgilendiren tarafı dış ülkelerdeki bu oyun furyasının şimdiye kadar gördüğümüz en kaliteli oyunların elimize geçmesini sağlamış olması. Yeni yılın yeni sayısının yıldızı kuşkusuz Half Life. Şimdiye kadar birçok 3D shooter oynamış olabilirsiniz, ama Half Life'ı görmediyseniz, hiçbir şey görmemişsiniz demektir. Half Life'ın ardından Sin geliyor, bütün hatalarına ve çıldırtıcı uzunluktaki ara yüklemelerine rağmen çok kaliteli olan bu 3D shooter da kalbimizi kazanmayı başardı. Ve tabii kalbimizi kazanmaktan bahsedip de, herkesin aşkı Lara Croft'u unutmak olmaz. Yeni maceraları ve serinin üçüncü oyunuyla Lara yine sizlerle. Oyunlarda parmaklarından çok beyninin kullanmaktan hoşlanan oyuncular için uzun zamandır beklenen Settlers 3 de bu sayımızda açıklandı. Dethkarz, Viper Racing ve Moto Racer 2 gibi üç yarış oyununun, hız tutkunlarının memnun edeceğinden eminiz. Donanım sayfalarında hepinizin aklındaki soru işareti olan 3D hızlandırıcı kartlarda en çok kullanılan yongalardan olan Voodoo 2 ve Intel740 yonga setlerini barındıran iki ekran kartının testini bulacaksınız.

Multimedia CD'mizde bu ay biraz değişiklik yaptık. Bu ay başladığımız Best of serisi ile, belli türden oyunların en iyi örneklerinin demolarını arşiv yapan sizlerin beğenisine sunuyoruz. Seyirlik demolar bölümünde ise henüz çıkmamış veya yeni çıkmış oyunlardan alınmış video görüntüleri seyredıp, kağıt üzerinde iyi gibi görünen bir oyunun aslında nasıl olduğuna karar verebilirsiniz.

Ocak sayısıyla beraber, uzun zamandır yapmayı düşündüğümüz anketi de size ulaştırmış bulunuyoruz. Sizden ricamız bu anketleri mümkün olduğunca objektif olarak ve en kısa zamanda bize ulaştırmanız. Böylece gelecekte dergimizde yapmamızı istediğiniz değişiklikler hakkında bir fikir sahibi olabilir ve buna göre davranabiliriz.

Hepinizin yeni yılını tekrar kutluyorum. Önümüzdeki aya kadar, hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER



TZAR Yakında Piyasada Olacak!

Haemimont Software, bu firmanın adını hiç duydunuz mu? Hayır? Şaşılacak bir şey yok, çünkü bu nispeten yeni kurulmuş bir Bulgar firması, şu an üzerinde çalıştıkları oyun ise TZAR adlı bir RTS. Peki konusu nedir, burada siz kral babası karanlık güçler tarafından katledilen bir prensi canlandırıyorsunuz, uzun yıllar sonra prens bu güçlerin kaynağını buluyor, ancak tek başına intikam alması neredeyse imkansız. Tabii büyük bir ordu kurması gerekli, fakat üç büyük krallık arasında yıllarca süren savaş ve kaos prensimizin işini zorlaştırıyor. Öncelikle yapması gereken büyülü güçlerden de faydalanarak bu üç büyük krallığın ölmüş olan krallarını diriltmek, bu sayede karışıklık içindeki ülkelere barış geri dönecektir, tabii sonra sıra karanlık güçleri yoketmektedir. Burada pek çok açıdan Starcraft'a benzeyen bir oyun yapısı buluyoruz, Avrupa, Arap ve Asya krallıkları olarak ayrılan üç farklı ırk mevcut, tabii hepsi kendine has uygarlıklar. Her krallık için bir dizi görev var, bu arada senaryoya uygun olarak ortaya çıkan özel karakterler ve konuyu gözler önüne seren ara sahneler de mevcut tabii. Oyundaki görevler ise büyük değişkenlik gösteriyor, bazen bir grup savaşçıyla haritada özel bir işi başarmaya, bazen de büyük bir kent ve ordu kurup düşmanları ezmeye çalışıyorsunuz. Oyun haritalarının bugüne dek yapılmamış büyüklükte olması oyunculara büyük esneklik sağlayacak. Ne var ki aşırı büyük haritalar aynı zamanda bol hafıza ve hızlı işlemci gerektirecektir. Oyunun ekonomik yapısı için Age of Empires ve Knights & Merchants, savaş tarzı olarak ise Total Annihilation benzeri demek pek yanlış olmaz, fakat tabii özel karakterler ve güçlü büyüler işi bir hayli ilginç kılacaktır. Oyunun 1999 başında piyasada olması bekleniyor.



Altın Post'un Peşinde!

Antik Yunan kültürü modern Batı medeniyetinin oluşmasında büyük bir rol oynamıştır, onların inançları, yaşamları, savaşları ve prensipleri bugüne dek pek çok medeniyeti etkilemiştir. Bilinen en eski yerleşik medeniyetlerden birini kurdukları düşünülürse bu pek şaşırtıcı olmaz. Peki o dönemde yaşamak ve o efsanevi maceralara katılmak nasıl bir şey olurdu? Bu sorunun cevabını almak için Avusturalyalı oyun firması Megamedia tarafından yapılan Ancient Conquest adlı yeni oyunun çıkmasını beklemek gerekecek. Bu yapım pek çok açıdan tam bir RTS olmasına rağmen, genel çizgisi standartların dışına çıkıyor. Antik Hellen uygarlığı yıkılmak üzeredir, Pers Krallığı ve barbar kavimlerin saldırıları sonucu herşey alt üst olmuştur. Kuraklı ve açlık ülkeyi kasıp kavurmaktadır, hatta tanrılar bile onlara sırt çevirmiştir. Fakat Kral Eson işlerin bu şekilde devam etmesine göz yummayacaktır, ülkeyi birleştirmek ve savunmak için harekete geçer. Yapılması gereken efsanevi Altın Post'un yerini bulmaktır, bu sayede büyük bir güç açığa çıkarılacak tüm ülke yeniden eski güzel günlere dönme fırsatı bulacaktır. Tabii bu oyunda da kaynak toplayıp bina yapıyorsunuz, ancak hemen tüm macera denizde geçiyor. Her ırkın çeşitli amaçları olan bir düzineye yakın gemi tasarımı mevcut. Oyunu Pers ya da Yunan tarafında oynayabiliyorsunuz, ancak barbar kavimleri, her tür efsanevi canavar ve antik tanrılar ne tarafta olursanız olun sık sık karşınıza çıkıyor. Burada tüm yapacağınız mavi bir ekranın karşısında gemilerin birbirine ateş edişini seyretmek değil, belli yerlere seyahat edip Altın Post'un parçalarını aramalısınız, bu esnada bazı kahramanları grubunuza katma imkanınız da olacak, bu özel tipler size çeşitli şekillerde yardımcı olacaklar. Oldukça ilginç özelliklere sahip olan Ancient Conquest bu yılbaşında çıkmış olması planlanan bir oyun, ancak bir dağıtımcı firma bulunamamış olması piyasa sürülmesini biraz geciktirebilir.



HOMM 3 Yılbaşından Sonra!

Heroes of Might & Magic 3, pek çok kişinin hevesle beklediği ve turn bazlı stratejilerin gücünden hiçbir şey kaybetmediğini gösteren bir oyun bu. Konuyu FRP dünyalarında her zaman rastlanan güçlü krallıklar arasındaki iktidar kavgası oluşturuyor, tabii büyük krallıkların savaşı her zaman için daha küçük olanlarına güç kazanma fırsatı tanıyor, sonuçta ortaya tam bir kaos çıkıyor. Genel oynanış yapısı HOMM 2'den çok farklı değil, yine kasabalarınızı geliştiriyor, türlü efsane yaratıklarından oluşan ordular kuruyor, bu orduların başına her tür ırktan ve meslekten kahramanı geçiriyorsunuz. Harita üzerinde bulunan kaynakları kendi bölgenize katmak ekonomik üstünlük için gerekli, tabii yine haritanın pek çok yerindeki şehirler ve antik kalıntılar gibi şeyler size güç kazandırabilecek unsurlar barındırıyorlar. Güçlenmek ve düşmanlarınızı yoketmek belli başlı amacınız. Ancak HOMM 3 pek çok açıdan ilkinden çok daha gelişmiş, öncelikle düşman yapay zekası bir hayli elden geçirilmiş, artık düşman orduları önceki oyunda olduğu gibi amaçsızca etrafta dolanmıyorlar, aksine sizi takip ve analiz ediyorlar. Bundan sonra kasaba tasarımları geliyor, burada şehirlerinizi geliştirirken ekonomik ya da savaş ağırlıklı olmasına karar verebilirsiniz, fakat para ve asker kaynaklarınızı doğru ayarlamak zorundasınız. Ayrıca savunma yapılarına çok daha önem verilmiş, bir şehir fethetmek eskisi kadar basit olmayacak. Tabii savaş alanı tasarımı ve kahramanların yetenekleri konuları da elden geçirilmiş, eski oyundaki pek çok sıkıcı yan ortadan kaldırılmış. Grafiklere gelince, artık daha karanlık ve daha inandırıcı oldukları söylenebilir, öncekiler hafif çizgi film havası taşıyordu. Aslında HOMM 3 saymakla bitmeyecek yenilik içeriyor. 1999 yılının ilk aylarında çıkması beklenen oyunun bir öncekinden de fazla ilgi çekmesi kaçınılmaz.



HABERLER

Loose Cannon 1999 Yazında Hazır Olacak!

Yıl 2016, ABD ekonomisi tamamen çökmüş ve sonuç olarak suç oranı tavanı delmiştir. Tüm ülkede organize suç örgütleri ekonomiden geri kalanı idare etmekte, kaos her geçen gün yayılmaktadır. Çelik yelek ve miğfer olmadan sokağa çıkamayacağınız böyle bir ortamda paralı askerlik ve ödül avcılığı oldukça kârlı fakat bir o kadar da riskli işlerdir. İşte Loose Cannon sizi bu ödül avcılarından birinin yerine koyuyor, adınız Ashe ve bugüne dek yirmiden fazla "işin" altına imzanızı atmış bir ödül avcısı olarak bir hayli ünlüsünüz. Yine bir gün böyle bir "iş" teklifi alıyor ve kabul ediyorsunuz, ancak olaylar sizi sonunda ülkenin en büyük mafya patronu olan Bishop ile karşı karşıya bırakıyor, onun ordusuna karşı sizin zekanız ve silahlarınız, sonuçta birinizin kaybetmesi gerek. Microsoft ve Digital Anvil tarafından ortaklaşa geliştirilen Loose Cannon tam anlamıyla yeni nesil bir FPS, ancak koridorlardan çok daha geniş bir alanda geçiyor. Oyunda ister yaya, ister kendi donattığınız onbeş araçtan biriyle savaşıyorsunuz, Quake 2 ve Interstate 76 karışımı denebilir. Fakat grafikler oldukça güzel olacak gibi, tabii hepsi bu değil, oyunda 20 ana görev dışında pek çok seçilebilir ek görev de bulunuyor ve bunlar senaryonun akışını etkiliyorlar. Son derece detaylı ve gerçekçi şehirler sizin gelip ortamı şenlendirmeniz için hazırlanıyor, tabii yapay zeka da buna uygun olacak. Oyun bu yaz aylarında piyasada olacak fakat ne denli güçlü bir sistem isteyeceğini siz de tahmin edersiniz herhalde, sabırsızlıkla bekliyoruz.



Unreal Tekrar Geliyor!

GT Interactive ve Epic Megagames tarafından piyasaya sürülen Unreal hem grafik, hem de yapay zeka açısından FPS oyunları piyasasında bir devrim yarattı. Tabii yapımcıları bu kadar emek döktükten sonra bunu bekliyorlardı, şimdi ilkinden daha mükemmel olması beklenen Unreal 2 üzerinde çalışıyorlar. Ne var ki tek yaptıkları oyun bu değil, ilk Unreal engine üzerine kurulu olarak geliştirdikleri Unreal Tournament isimli oyunları da bitmeye oldukça yakın. Bu oyun sizi galaksinin en yaman suçlularıyla karşı karşıya getirecek, ancak yalnız olmayacaksınız. Bazen yanınızda çoğu insan oyuncudan daha becerikli olan Bot savaşçılar bulunacak. Tabii yapımcılar bazı dersler almışlar, özellikle Multiplayer desteği konusunda bu defa hata yapmamaya kararlılar, oyunu Net üzerinde çok sayıda oyuncuyla birlikte sorunsuz oynayabilmeniz için ellerinden gelen çabayı gösteriyorlar. Çıkış tarihi tam belli değil, ancak oyundan ilk görüntüler ortaya çıkmaya başladı, grafiklerin detayına dikkatinizi çekmek isterim, nasıl bir sistem isteyeceğini ise hayalgücünüze bırakıyorum.

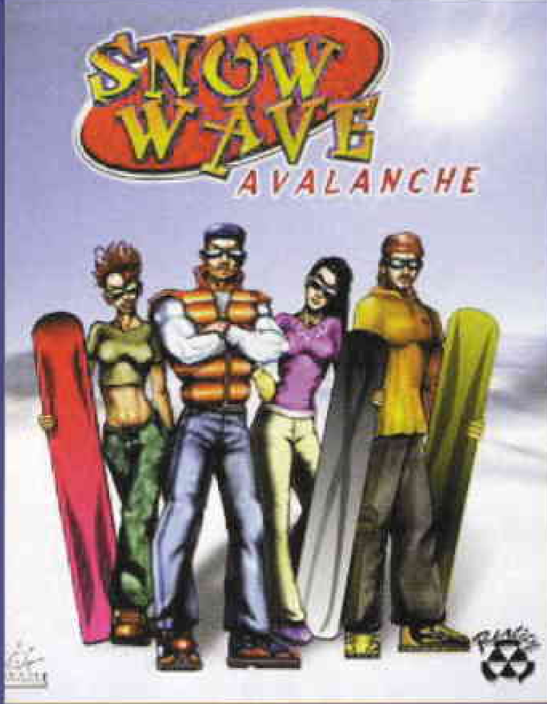


Sim City 3000 Çok Yakında

Maxis'in Sim serisinin suyunu çıkarttığını düşünenlerdenseniz, fikriniz çok yakında değişebilir. Electronic Art'ın dağıtımını üstlendiği ve ülkemize Aral İthalat tarafından getirilecek olan Sim City 3000'in tam sürüm öncesi ön inceleme (preview) versiyonunu Aralık ayında inceleme fırsatı bulduk. Ve gördüklerimizin oldukça hoşumuza gittiğini söyleyebilirim. İlk etapta yapmayı düşündükleri 3D Sim City fikrinden vazgeçmişler. Grafiklerde yapılacak böylesine köklü bir değişikliğin, serinin sadık takipçilerini üzüceğeni düşündüklerinden olsa gerek, Sim City 2000'deki izometrik grafik sistemine bağlı kalınmış. Ama grafiklerin oldukça gelişmiş olduğunu söyleyebilirim, özellikle bütün şehri görebildiğiniz uydu görüntüsünden şehirdeki her insanı tek tek görebildiğiniz yakın görüntüye kadar her görüntü kademesinde grafiklerdeki detay bizi etkiledi. Şehirlerin ekonomik ve yerleşim yapısı da eskiden olduğu gibi sizin kontrolünüzde olacak, ama eklenen yeni özellikler ve diğer şehirlerle etkileşim halinde olmanız gibi yenilikler Sim City'yi eski günlerdeki gibi zirveye taşıyacak gibi görünüyor.



HABERLER



Buzların Arasındaki Heyecan : Snowwave Avalanche

Hollanda kökenli Midas Interactive yeni bir spor oyunuyla karşımıza çıkmak üzere. Snowwave Avalanche adlı ve snowboarding konulu bu oyun, kış sezonuna girdiğimiz bu dönemlerde bayağı iş yapacak gibi görünüyor. Oldukça şık grafiklere sahip ve birbirinden farklı 8 kayakçıyı seçebilme imkanına sahipsiniz. Slalom, hız denemesi, rampadan atlama gibi farklı birçok kategoride yarışabileceksiniz. Aslında bu özellikler hemen her spor oyununda bulunan özellikler, Snowwave Avalanche'i diğerlerinden ayıran özellikler mükemmel grafikleri ve üstün oynanabilirliği. Gerçekten de şiödiye kadar bir spor oyununda gördüğüm en iyi grafiklere sahip (Fifa 99 hariç). Ne zaman geleceğini bilemiyoruz ama kış bitmeden gelse iyi olur. Uludağ'a gidemiyoruz, bari bilgisayarımızda karlı havanın zevkine varalım.

The Longest Journey

Bir gün uyanıp da, aslında rüya sandığınız şeylerin gerçek olduğunu görseniz ne yapardınız? İşte bu soru bu aralar April Ryan'ın aklını kurcalayan tek soru. Sürekli olarak rüyalarında gördüğü Arcadia adlı büyünün ve fantastik yaratıkların hüküm sürdüğü memleketin aslında gerçek olduğunu anladığında hayatı altüst olur. Sert bir rejimin mantık, bilim ve düzen kuralları içinde yönettiği dünyasından Arcadia'ya geçen April, her iki dünyayı da ayakta tutan aralarındaki dengenin giderek bozulmakta olduğunu ve bu dengeyi düzeltme görevinin kendi üzerine düştüğünü anlar.

The Longest Journey adlı yeni adventure iki farklı dünyada geçtiğinden grafikleri bilim kurgu ve fantezi temaları arasında hoş bir birliktelik sağlanmış. Geleceğin karanlık, metalik ve soğuk ortamlarını yansıtan Stark'ın şehir grafiklerinden , daha mutlu ve aydınlık olan ama büyük bir gizemi içinde barındıran fantastik dünya Arcadia'ya kadar her mekan detaylı ve çok iyi bir derinlik hissi verilerek çizilmiş. Oyunun oynanışı ise eski moda adventure oyunlarında olduğu gibi işaretle ve seç (point & click) şeklinde düzenlenmiş. Ama ana karakter olan April'ın çok detaylıca düşünüldüğü ve aynı insana farklı zamanlardaki ruh haline göre farklı davranışlar göstermesi gibi ince detaylar unutulmamış. Müziklerin ise tamamen orkestrasyon ve sürreal ses efektleriyle birlikte oyunun atmosferini tamamlayacak.



HABERLER

Excessive Speed

Death Rally ve Micro Machines'in mükemmel bir karışımı diyebileceğimiz Excessive Speed, uzun zamandır hasret kaldığımız "silahlı minik arabalarla birbirinin canına okuma" türü oyunların yeni örneği. Her arabanın kendine has silahları ve özellikleri olacak. Katılıp yarışabileceğiniz beş farklı yarış türü var. Tabii ki multiplayer desteği unutulmamış, tam 16 kişi aynı anda oynayabiliyor oyunu. Oyunda izometrik 3D grafikler kullanılmış, bu yüzden bazı pistlerde kendinizi kısa süreliğine gözden kaybedebiliyorsunuz, ama her pistin teması birbirinden oldukça farklı ve dizaynları kayda değer derecede detaylı. Genel olarak bakıldığında küçük arabalarla yapılan bu yarış, büyük eğlencelerin kaynağı olabilir.



Önder Sport'tan LEVEL Okurlarına İndirimli Alışveriş

Her zaman ilklere imza atmayı ilke haline getirmiş olan Level yılbaşı ve bayram alışverişlerinde de yanınızda. Puma ve Reebok yetkili satıcısı Önder Sport'dan yapacağınız alışverişlerde %25'lere varan indirimler sizleri bekliyor. Ayakkabıdan eşofmana, dizlikten bereye kadar hemen her türlü spor eksesuarını bulabileceğiniz Önder Sport Suadiye'de. Bu indirimlerden faydalanabilmek için yapmanız gerek tek şey alışverişe giderken Level Ocak sayısını beraberinizde götürmek. Şemsettin Günaltay Cad. 8/A Ayşekadın/Suadiye adresinde bulunan Önder Sport'a (0216)384 19 46 telefon numarasından ulaşabilirsiniz.

GELİYORLAR!!!!

Ve işte Ocak ayında ülkemize gelmesini beklediğimiz oyunlar. Yine söylüyorum, firmaların verdiği çıkış tarihlerine güven olmaz, yani beklediğiniz oyun çıkmazsa suçlu biz değiliz.

Baldur's Gate	Interplay	FRP
Battle of Britain	Empire	Simulasyon
Carmageddon 2	SCI	Yarış
Close Combat 3	Microsoft	Turn Based Strateji
Earthworm Jim 3D	Interplay	Platform
Extreme G 2	Acclaim	Shoot Em Up
Fireteam	Multitude	Çok Oyunculu Strateji
Luftwaffe Commander	SSI	Simulasyon
Myth 2 - Soulblighter	Bungie	Real Time Strateji
Oddworld-Abe's Exoddus	GT Interactive	Platform
Phantasmagoria 3	Sierra	Adventure
Starcraft Broodwars	Blizzard	Real Time Strateji
Ultra Fighters	I-Magic	Simulasyon
War of the Worlds	GT Interactive	Real Time Strateji



Çok iyi hatırlıyorum, herşey 5 yıl önce başladı. O zamanlar PC babaların ofislerinde duran siyah beyaz monitörlü, sıkıcı, hesap makinesi gibi bir aletti. Oyun oynamak isteyen herkesin bir Amiga'sı vardı. Ama 1993'ün bir sonbahar günü piyasaya sürülen bir oyun, yıllardır uykuda olan PC'cileri uyandırdı. Olayları kahramanın gözünden gördüğünüz oyunlar tabii ki daha önce de yapılmıştı ama hiçbiri bu yeni oyundaki hareketliliğe, gerçekçiliğe ve korku unsuruna sahip değildi. Hangi oyundan bahsettiğimi anladınız tabii, Doom'dan bahsediyorum. Doom piyasaya çıktıktan sonra insanlar sırf bu oyunu oynayabilmek için PC almaya başladılar. Tabii popüler olan her şeye olan Doom'un da başına geld, bir sürü kopyası yapıldı. Doom 2'yi aynı türden daha gelişmiş başka oyunlar izledi. Tabii daha gelişmiş grafikler daha yüksek sistem ihtiyaçları gerektirdiğinden, bilgisayarında zevkle oyun oynamak isteyen herkes sistemlerini upgrade etmek zorunda kaldı. Firmalar da bu işin ne kadar karlı olduğunu anladığında, işler çığırından çıktı. Her altı ayda bir işlemci gücü 1,5 kat artmaya başladı. Ama bu bile yeni nesil üç boyutlu oyunların üstün grafiklerini kaldırmaya yetmeyince, sırf üç boyutla ilgilenecek olan ve hepinizin hayallerini süsleyen 3D hızlandırıcı kartlar ortaya çıktı. Oyun teknolojisinde bundan sonraki gelişme ne olur bilemem, bildiğim tek şey Doom'u yapan insanların istemeden de olsa dünya üzerindeki milyonlarca gence (ve babalarının cüzdanına) büyük bir kötülük yapmış olduğudur. Umarım cehennemdeki yerlerini beğenirler.

Bu ay (siz bunu Ocak'ta okuyacaksınız ama, biz halen Aralık'ın başındayız) PC oyun tarihindeki en iyi 3 boyutlu oyunların piyasaya sürülüşüne şahit olduk. Bunlardan birisi Sin, diğeri ise Half Life (incelemesini bu sayıda bulabilirsiniz). Half Life başlı başına bir şaheser, ama şimdi o konuya girmeyelim, bir daha çıkamayız. Biz Sin'e bakalım.

Sin yaklaşık 1 senedir üzerinde çalışılan ve elden geçirilmiş bir Quake 2 grafik motoru kullanan bir First Person Shooter (FPS). Aslında mükemmel bir oyun ama, piyasaya ilk çıktığında öylesine büyük hatalarla (BUG) doluydu ki, hataları bulmakla sorumlu olan BETA-TESTER'ların klavye başında uyuduklarını düşündüm. Gerçi, bu hataların düzeltildiği 1.01 yaması Internet'te yayınlandı. O yüzden, bu oyunu alacaksanız, ya sinirlerinizin sağlam olması, veya 18 MB'lık yama dosyasının elinizde bulunması gerekiyor. Yaması olmayanların karşılaşacakları tuhaflıklardan bazıları şöyle:

- Bölümler arası yükleme sürelerinin uzunluğu (minimum 4 dakika)
- Bazı bölümlerin iki kere üstüste yüklenip iki kat hafıza yemesi.
- Sound Blaster Awe32 ve üzerindeki ses kartlarında ses çıkmaması.

Daha birçok hata var ama bu kadarı yeter. Yama dosyasını kurduktan bu hataların en önemlileri düzeliyor ama oyun boyunca ufak tefek hatalarla karşılaştım. Maalesef bunlardan en önemlisi bir bölümü bitiremeменizi sağlayacak kadar önemli bir hataydı. Bir diğeri ise üç boyutlu ses kartı seçeneğini açınca ses kartından bir daha ses gelmemesini ve oyunun baştan kurulmasını gerektiriyordu. Bütün bu zorluklara rağmen Sin'i sonuna kadar büyük bir keyifle oynadım ve eminim ki bir sonraki yama dosyasında kalan hataları da düzelecektir.



Size Sin'i ballandıra ballandıra anlatmaya başlamadan önce ne gibi hatalarla karşılaşacağınızı söyledim ki, yazıyı okuyup da ağzının suyu akarak oyunu alan insanlar sonradan bana küfretmesin. Yukarıda saydığım affedilemez hatalarına rağmen Sin bence gelmiş geçmiş en iyi ikinci FPS (birincisi tabii ki Half Life, bu sayıda, az sonraaaa). Grafik olarak Quake 2 motoru kullandığını söylemiştim ama Sin, Quake gibi karanlık bir havaya sahip değil. Bölümler de günlük yaşamdan alınmış tanıdık mekanlardan oluşuyor. Bir banka, evsizlerin yaşadığı bir arka mahalle, metro tüneli, baraj gibi tanıdık bölümlerde dolaşmak uzak bir gezegende ucubik yaratıklar ile başbaşa olmaktan çok daha fazla hoşuma gitti. Karşılaştı-



ğınız düşmanların da çoğu insan olunca, kendimi iyice oyunun ana karakteri John R. Blade gibi hissetmeye başladım.

Çok SINirli Bir Günüme Denk Geldin Dostum

Evet, yönettiğiniz karakterin adı John Blade. 2013 yılında, Hardcorps adlı özel polis teşkilatının en sağlam elemanı ve talımın edebileceğiniz gibi tam bir kas torbası. Olaylar basit bir banka soygunu ile başlıyor. Hemen soygunun olduğu bankaya giden Blade, soygununun büyüklüğünden, olayın basit bir soygundan daha öte birşeyler olduğunu anlar. İster istemez içine girdiği bu macera sonunda öyle bir noktaya varacak ki, o gün yataktan kalktığı için kaderine lanet okuyacaktır.

Oyundaki baş düşmanınız Elexis Sinclaire adında bir afet. Kısaca tanımlamak gerekirse, bu kadının yanında Lara Croft'un uysal bir ev hanımı olarak kaldığını söyleyebilirim. Sözde ilaç üreten SinTek adlı bir kimya kuruluşunun başında olan Elexis'in tek bir amacı vardır : İnsanlığa acı çektiren hastalık, savaş ve açlık gibi felaketlerin kökünü kurutmak. Peki bunu başarmak için açlara yemek mi dağıtıyor, savaş karşıtı propaganda mı yapıyor? Hayır, kurtuluşun insanları korkunç yaratıklara çevirecek yeni bir evrimde olduğunu düşünen Elexis, bütün canlıları mutasyona uğratacak biyolojik bir silah yapıyor. Emrindeki binlerce insan, cyborg, robot ve mutasyona uğramış yaratıklardan oluşan ordusuyla çevrili olan Sinclair'i durdurmak ise, bilin bakalım kime düşüyor?

Quake 2 ve Unreal'i oynayanların en büyük şikayeti ortamların interaktif olmamasıydı. Sin'in en büyük artısını ise bu oluşturuyor, mekanlar olabildiğince etkileşimli olarak programlanmış. Tabii bu demek değil ki elinizde bazuka varsa her duvarda kendi kapınızı yapabilecesiniz, ama bu türden diğer oyunlarda göremeyeceğiniz kadar üstün bir etkileşim var Sin'de. Mesela, bankanın üzerinde helikopterle uçtuğunuz ilk bölümde rastgele sağa sola ateş ederken, bir binanın çatısındaki SinTek tabelasına ateş ettiğimde tabela uçup bankanın çatısını deldi ve aşağıdaki havuza düştü. Bir sonraki bölüme geçtiğimde ise hayretle gördüm ki tabela tam olarak bir önceki bölümde düştüğünü gördüğüm yerde, havuzun içinde duruyor. Aynı bölümü tekrar oynadığım bir başka sefer ise tabela yine aşağı düştü ama çatıyı delemedi, öylece asılı kaldı. İkinci bölüme geçtiğimde ne gördüm dersiniz? Tabela tam olarak önceki bölümde düşürdüğüm yerde asılı duruyordu. Yine aynı bölümde bankanın bilgisayarına girip DOS'a çıktığınızda bilgisayara DIR komutu verip dosyaları görebiliyor, EXE uzantılı dosyaları çalıştırabiliyorsunuz. Belki bunlar gereksiz ayrıntılar gibi görülebilir ama unutmayın ki mükemmeli iyiden ayıran ayrıntılardır ve bu oyunda ayrıntıdan bol bir şey yok.

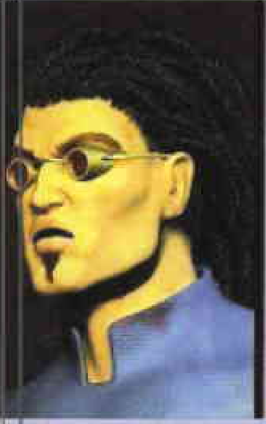
Gelelim yapay zekaya, yapay zekanın Half Life'daki gibi mükemmel olduğunu söyliyemiyeceğim (Half Life, Level'ın Ocak sayısında, mutlaka okuyun...) ama bir yapay zeka Top Ten'i olsaydı ilk beşe girerdi. Ne Quake 2'deki gibi öldürülmeyi bekleyen düşmanlar var, ne de Unreal'daki gibi bir çita çevikliğinde hareket eden yaratıklar. Karşınızdakiler sizi gerçekten insan olduklarına inandıracak kadar gerçekçi bir şekilde hareket ediyorlar. Önce ateş edip sonra duvar arkasına çekilmeler, ölmek üzere olduğunda



en yakın çıkıştan sıvışmalar (ki bu hataya düşenler genellikle sırtlarında ekstra bir delikle yere seriliyorlar) veya sinirlenip kamikaze saldırısına girişmeler (ki bu hataya düşenler de genellikle Hakkın rahmetine kısa yoldan kavuşuyorlar, ama genellikle yanlarında sizi de götürerek). Yani sıkı çatışmalara hazırlıklı olun. Çatışma demişken, özellikle ilk bölümlerde büyük bir cephane sıkıntısı çekeceksiniz, bu da düşmanlarınızın bacaklarına ateş etmektense daha hayati yerlerine, kesin olarak söylemek gerekirse KAFALARINA nişan almanızı gerektirecek. Karşılaşacağınız hemen he-









men her serseride çelik yelek olduğundan birisini öldürene kadar bir şarjör boşaltmanız işten bile değil, tabii bu arada diğerleri canınıza okumazsa. Ama alınlarına yiyecekleri tek bir kurşun cehenneme tek yönlü gidiş biletlerini kesecektir. Aynı şekilde, ellerinde vurup silahlarını düşürmelerini de sağlayabilirsiniz, ama bunu yapınca size uçan tekmeyle girişeceklerdir ki bu hem panik olmanıza, hem de bayağı bir hasar almanıza sebep oluyor. Bu arada, sizin eliniz de boş değil tabii ki, tam 11 farklı silahınız var ve bunlardan birkaçı ikinci bir kullanıma sahip. Ayrıca, kafa, gövde ve bacaklar olmak üzere üç farklı zırh alıp giyebiliyorsunuz, bunun için öldürdüğünüz adamların üzerine gidip SPACE (veya ACTION tuşu o-



larak hangisini ayarladıysanız o tuşa) basmalısınız. Eğer adamın üstündeki zırh sizinkinden daha iyiyse Blade onu alacaktır, aksi taktirde almaz.

SINdirme Harekatı?

Sin'deki mekanlardan biraz daha bahsetmek istiyorum. Sin şimdiye kadar gördüğüm en gerçekçi ve güzel tasarlanmış bölümlere sahip, tabii ki Half Life'dan sonra (hanımların selülit sorununa kesin çözüm Half Life, az sonra, müthiş haber sunucunuzdan dinleyiniz). Bu tür oyunlar genellikle kendilerini tekrarlama hatasına düşerler ama Sin'deki değil iki bölüm, iki ayrı oda bile birbirine benzemiyor. Oynanış olarak da monotonluğu kıracak kadar çeşitlilik var, bir bölümde kimseye gözükmeden kimya laboratuarına sızmanız gerekirken, bir diğerinde kendinizi nereye gideceğinizi bilemeden Atlantik Okyanusunun dibinde bulabilirsiniz. Bu arada aklıma gelmişken söyliyeyim, FPS türü bir oyunda ilk defa yalnız olmadığınızı göreceksiniz. Hardcorps ana üssündeki JC adlı bilgisayar kurdu ortağınız sizi sürekli olarak tehlikelere karşı uyarıyor, görevlerinizi bildiriyor ve güvenlik sistemlerini sizin için bozuyor. Tabii birbirine taban tabana zıt olan bu iki ortağın arasındaki muhabbetler de bazen çok komik bir hal alıyor. Konu sesten açılmışken, oyun sırasında hem siz sürekli konuşuyorsunuz, hem düşmanlarınız kendi aralarında konuşuyor, hem de düşmanlarınız sizinle konuşuyor. Mesela, bir kapıyı açmak üzereyken kapının arkasında iki kişiden birisinin önceki gün bir polisin beynini nasıl uçurduğunu duyabilirsiniz. Yine aynı adamın kafasından yaralanınca "Göremiyorum, GÖREMİYORUM" diye feryat figan kaçıştığına şahit olabilirsiniz. İşte bütün bu detaylar birike birike Sin'i mükemmele yakın bir seviyeye getiriyor.

Şimdi birşeyi kabul edelim, insanlar her ne kadar vahşet karşıtı olduklarını söyleseler de, bu tür oyunları oynanması nın tek bir sebebi vardır: İnsanın vicdan azabı duymadan ve kanunla başı derde girmeden bir başka insanı öldürme hissini yaşamak istemesi. Bu her ne kadar saçma ve vahşice gelse de kabul edin, hepinizin içinde birazcık da olsa şeytanlık var (hayvanlık demedim çünkü hayvanlar insanlardan çok daha iyidirler). Ve bu şeytan bir şekilde doyurulmak ister, bu bir bilgisayar oyunuyla veya maç çıkışında evlerindeki insanları vurarak olabilir, ama sonuçta bu şeytan kan ister. Sin, size istemeyeceğiniz kadar kan ve vahşet sağlayacaktır ve "Şeytan"ınızın da bir süre sessiz kalmasını sağlayacaktır. Benim şeytanım ise artık böyle şeylere kanmaz oldu, artık bilgisayar milgisayar onu durduramıyor. Yani demem o ki , bundan böyle geceleri sokakta yürürken bir gözünüz de arkanızda olsun. NIHIHAHAHAHAHAAAAAAA.





SIN Ritual /FPS/ 1 CD

GENEL 9 PUAN

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: YTCPIP, IPX	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
Extra	: 2 MB Video kartı, 28.800 Modem			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick LEVEL CD :

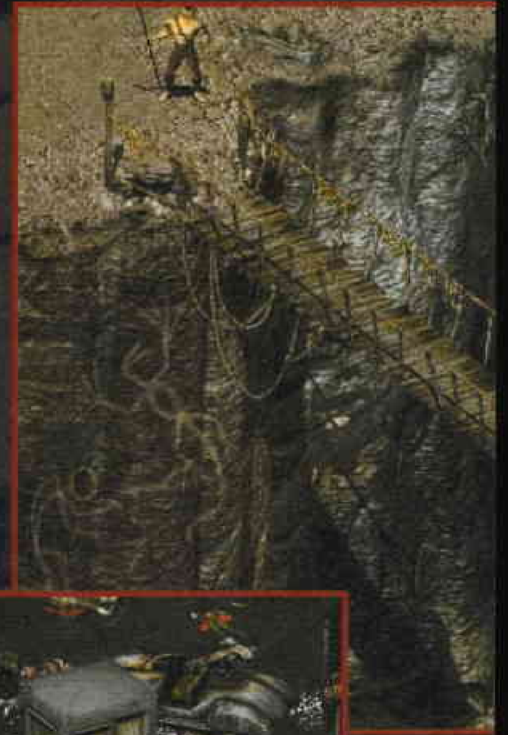


RETURN TO WASTELAND

Fallout, bugüne dek oynadığım en güzel RPG tarzı oyunlardan biriydi. Oldukça orijinal konusu ve son derece kolay anlaşılabilir yapısıyla bir sürü saçma sapan yapımın arasında sivrilmesi pek zor olmadı denebilir. Eğer hâlâ oynamadıysanız yazık etmişsiniz demektir, büyük kayıp! Fakat tüm iyi yanlarına rağmen oyunun bir de zayıf yönü vardı, yeterince büyük ve detaylı değildi. Buna rağmen en az otuz defa bitirmekten, her defasında da keşke ikincisini yapsalar, diye düşünmekten kendimi alamadım. En sonunda şirket oyunun devamını piyasaya sürdü, tabii benim homurdanmalarımı duydukları için değil, ilk oyun onların bile beklemediği bir başarı kazandığından böyle bir karar aldılar. Fallout 2 gerçekten de beklentilerimin çok ötesinde bir oyun olmuş, ne yalan söyleyeyim bu denli büyük ve detaylı bir oyunu bir yıl kadar kısa bir sürede bitirebileceklerini sanmıyordum, ama bunu başarmışlar. Tabii bunda ilk oyun için hazırladıkları temel yapıyı aynen korumuş olmalarının büyük bir payı var. Eğer ilk oyunu oynadıysanız ikincisinde kesinlikle yabancılık çekmeyeceksiniz demektir. Grafikler olsun, genel oynanış kuralları olsun, ilk oyunla hemen hemen aynı özellikleri taşıyorlar, tabii ana yapı üzerinde bir miktar geliştirmeye gidilmiş ve bunda başarılı da olunmuş.

Pipboy 2000

Öncelikle oyunu çalıştırmak için nasıl bir sistem gerektiğine bir bakalım. İşletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT destekleniyor. Temel işlemci Pentium 90 olarak belirlenmiş, ancak yüksek performans alabilmek için P-166 işlemci tavsiye olunuyor. Hafıza ihtiyacı ise 16 MB RAM olarak belirlenmiş olmasına rağmen, oyun için hazırlanan haritaların büyüklüğünü gözönüne alırsanız 32 ya da daha iyisi 64 MB RAM kullanılması gerektiği ortaya çıkar. Kurulum ve oynanış için en az 4x hızlı bir CD-ROM gerekiyor, tabii ki bundan fazlası iyi sonuçlar almak için gerekli. Ayrıca kurulum için HDD üzerinde bir miktar boş alana ihtiyacınız olacaktır, bu miktar kurulum esnasında sizin seçiminize göre 10 ila 600 MB arasında değişiyor. Eğer orta halli bir HDD kullanıyorsanız, 80 MB kurulum seçeneği tatmnkârğ bir performans sağlayacaktır. Oyun bunların dışında tüm sürücüleri eksiksiz yüklenmiş düzgün çalışan bir ses kartına ve bir de ekran kartına ihtiyaç duyuyor, tabii Mouse unutulmamalı. Benzer çoğu oyunun aksine Fallout 2 herhangi bir Multiplayer desteği içermiyor, ancak zaten oyunun yapısı böyle birşeyi pek gerektirmiyor, bu oyun herşeyden önce tek kişilik bir oyun.





Brotherhood of Steel

Pekala, şimdi oyunun konusuna ve oynanış tarzına bir bakalım, fakat hemen önce yapmam gereken bir uyarı var, Fallout 2 biraz sıradışı bir atmosfere sahip. Tamam bu oyunda savaş ve cinayet görmeyi bekliyorsunuz, fakat aslında bu kadarla da kalmıyor. Bu oyun küresel bir nükleer savaştan yaklaşık 160 yıl kadar sonrasını konu alıyor, tüm medeniyetlerin çöktüğü ve her tür değer yargısının birbirine karıştığı bir dünya burası. İnsanlar para karşılığı alınıp satılıyor, uyuşturucu kullanımı ve fahişelik çok yaygın görülen şeyler, her şehirde en az bir kumarhane ve bir sürü sapık var, silah ticareti, kaçakçılık ve her tür

suç ekonomik yaşamın bir parçası haline gelmiş. Bunun dışında oldukça karmaşık bir güç savaşı ve buna bağlı dolaplar dönüyor ortada, bir sürü manyak diktatör, çeteci ve paralı asker güç için birbirinin gırtlağını kesiyor ya da işbirliği yapıyor. Özellikle cinsellik temasının çok sık olarak işlendiği bir oyun bu, hatta oyun esnasında kazanabileceğiniz yeteneklerden bazıları "farklı alanlarda" size avantaj kazandırmak üzere tasarlanmış. Tüm bunlar gözönüne alındığında oyunun yurtdışında neden 18 yaş ve üzerine satılma izniyle piyasaya sürüldüğünü anlamak çok zor, çünkü tüm bunlar



zaten günlük hayatta gırtlağına kadar içine gömülmüş olduğumuz pisliğin PC ekranındaki yansıması! Bazen sokakta yürürken ya da haberleri izlerken Fallout dünyası ile şu an yaşadığım dünya arasında ne fark var diye merak ediyorum! Üstelik oyunda cinsellik sadece kelimelerde kalmış, tam hareket beklerken ekran kararıveriyor ve neler olduğunu sadece hayal etmek zorunda kalıyorsunuz! Ah tabii, bazılarınız hemen genel ahlâkın bozulması üzerine söylev vermeye başlayacaktır, fakat size şunu sormama izin verin, çocuklarınızın cinayet ve hırsızlığı öğrenmesini takdirle karşılarken, cinsellik hakkında en ufak bir şey bilmeleri sizi neden bu kadar rahatsız ediyor? Sonuçta hiçbirimizi leylek getirmedi! Ne sebeple olursa olsun adam öldürmek çok mu ahlâklı ve güzel bir davranış? Bunu bir düşünün bakalım.

The Enclave

İlk Fallout ve oradaki olayların üzerinden yaklaşık 80 yıl geçmiştir. Vault 13 için hayatını tehlikeye atan kahramanımız ödül olarak sürgüne gönderilmiş ve halkı tarafından dışlanmıştır. Ne var ki Wasteland tarihindeki yeri unutulmazdır, çünkü dünyayı Master ve onun acımasız Mutant ordusundan kurtarmıştır. Maceraları esnasında edindiği tecrübelerin yardımıyla kuzey bölgelerine doğru yolculuk eder, bir süre sonra etrafındaki vadiler sayesinde dış dünyadan yalıtılmış olan nispeten güvenli bir bölgeye ulaşır. Burada kendisine katılan insanlarla birlikte Arroyo kasabasını kurar, artık soyu burada devam edecektir. Aradan yıllar geçer, Vault Dweller adıyla tanınan kahramanımız ölür, ancak zaman halkına da pek iyi davranmamaktadır, on yıl boyunca süren büyük bir kuraklık yaşanmıştır. Her ne kadar Arroyo halkı bu kuraklığa dayanmayı başarmışsa da artık tüm stokları erimektedir, bu yüzden köyün reisi olan yaşlı kadın merhum kahramanın soyundan gelen birini eski bir mirası bulması için çöle göndermeye karar verir. Bu miras savaştan sonra tekrar tarım yapılmasına imkan sağlayacak olan G.E.C.K. isimli bir genetik bilgi bankasıdır, her Vault yapılırken içine bunlardan yerleştirilmiştir. Merhum kahramanın hikayelerine göre bu araç köyü kurtarabilecektir, ancak ne Vault 13 ne de bu cihazın bulunabileceği başka herhangi bir yer hakkında kesin bir bilgi yoktur. İşte bu şekilde siz dış dünyaya doğru yola koyulursunuz, fakat olaylar sizi tam bir çılgınlığın ortasına sürükleyecektir.

Broken Hills

Fallout 2 tıpkı ilki gibi katıksız bir RPG, fakat pek çok konuda ilkinden kat kat daha ileri bir seviyede. Öncelikle oyunda kullanacağınız bir karakter yaratmanız gerekli, bunun cinsiyeti, adı ve her alanda sahip olduğu genel yetenekleri belirledikten sonra artık oyuna başlayabilirsiniz. İlk olarak Temple of Trials adlı bir tapınakta sınavdan geçiyorsunuz, bu kısım hafif bir alıştırma ve oyuna ısındırma bölümü olarak düşünülmüş, bu yüzden



sizi fazla zorlamayacaktır. Buradan başarıyla geçtikten sonra, atanızın kutsal emaneti olan Vault 13 giysisini giymeye hak kazanıyorsunuz. Köyün reisi olan yaşlı kadın size görevinizi anlattıktan sonra da yollara düşüyorsunuz. Bu oyunda ilkinin aksine gazoz kapakları yerine standart bir para birimi kullanılıyor, ancak yine de takas sistemi ve savaş alanında cesetleri yağmalama hâlâ en geçerli olan ikmal yöntemleri. Kullanabileceğiniz silah ve zırh türleri ilk oyundakine nazaran inanılmaz bir artış göstermiş, üstelik şimdi çeşidin yanında kullanım alanı da oldukça farklılık gösteriyor. Mesela .44 Magnum çok yakın mesafelerde oldukça etkili bir silah, ancak menzil uzun ise Hunting Rifle ya da benzeri bir şey kullanmak ihtiyacı doğuyor. Ayrıca bu oyunda yine yakın dövüş konusuna büyük ağırlık verilmiş, eğer karakteriniz buna müsaitse sıfır mesafede yumruk ya da balyoz kullanmak oldukça etkili olabiliyor, oyun içinde karakterinizin ne yönde gelişeceğine tabii siz karar veriyorsunuz. Onu ister hızlı bir silahşör, ister tam bir Ninja olarak geliştirebilirsiniz. İlk oyunda en can sıkıcı noktalardan biri yapay zekanın zayıflığı idi. Özellikle grubunuza katılan tipler tam bir aptal gibi dövüşüyorlar, ortasına roket mermisi yolladığınız bir Mutant grubu ise onca gürültüye rağmen aptal aptal kaşınmaya devam ediyordu. Burada işler tamamen farklı, artık düşmanlarınız ve dostlarınız yapay zeka açısından oldukça gelişmiş durumdalar. Her karakterin belli bir görme ve duyma alanı var, sadece sizin değil birbirlerinin sesine de duyarlılar, biri yardım istediğinde ortalık bir anda karışabiliyor. Bunun dışında vurulmamaya ve birbirlerini yaralamamaya özen

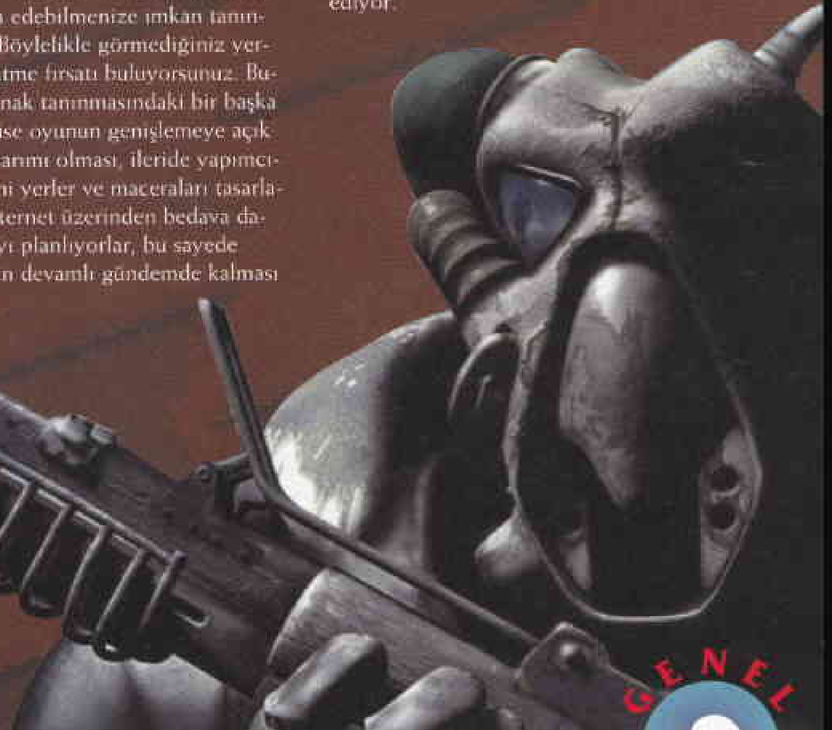




gösteriyorlar. Dost karakterlere gelince, bunları kendi grubunuza katabilmeyi başarırsanız oldukça yararlı olduklarını göreceksiniz, ne var ki size körü körüne bağlı değiller, kendi değer yargıları var. Mesela hemen hiçbiri kölecilerden hoşlanmıyor, ayrıca bilerek bir çocuğa ateş etmeniz de sizin için pek hayırlı olmayacaktır. Yanınızda kaldıkları sürece sizinle beraber gelişecekler ve tecrübe kazanacaklar, bu her alanda daha da güçlenmeleri anlamına geliyor. Herbiri farklı konularda uzman, kimi hafif silahlar, kimi ağır silahlar, kimi de daha barışçıl alanlarda hüner sahibi. Onların bu hünerleri sizin için kullanmasını sağlayabiliyorsunuz. Bunun dışında artık malzeme takası yapmak ve savaş taktikleri vermek için ayrıntılı bir arabirime sahipsiniz. Buradan her karakterin zırhını, silahını, savaşta nasıl bir taktik uygulayacağını, envanterindeki ilaçları nasıl kullanacağını ayarlayabilirsiniz. Ancak tabii burada da karakterlerine uygun sınırlamalar söz konusu; bazıları tavşan gibi kaçarken, bazıları ise ölene dek geri çekilmeyebiliyorlar.

Genel oyun haritası hakkında söylenebilecek tek şey var, oldukça büyük ve sürprizlerle dolu. Tabii Might & Magic 6 kadar büyük değil, ama zaten o denli abartı bir oyun alanına sahip başka bir oyun daha var mıdır, bilemiyorum. Bu haritanın ilk oyundan yaklaşık dört kat daha büyük olduğunu söylemek herhalde yanlış olmaz, fakat bununla kalmıyor, girdiğiniz kasabalar ve benzerleri de ilkinden çok daha büyük, olmadık bir yerde bir kapak bulup yeraltına inmek ve sonra tamamen başka bir bölgede tekrar yüzeye çıkmak son derece doğal. Tabii karşılaşacağınız tiplerin ve başınıza gelebilecek olayların sayısı da son derece fazla, mesela gizlice girdiğiniz bir odada kızın babası tarafından basılabilir ve çifte zoruyla evlendirilebilirsiniz. Çözümünde rol alabileceğiniz çok miktar "Quest" mevcut, fakat bunlar cinsiyetten zamanlamaya kadar değişen pek çok unsura bağlı olarak karşınıza çıkabiliyor, yani bir defa oynamak oyundaki herşeyi görmek için yeterli değil. Harita bu kadar büyük olunca yapımcılar işleri biraz kolaylaştırmak için oyuna bir de eski bir otomobil eklemişler, ancak tabii onu bulmak, satın alacak parayı toplamak, onarım için gereken parçaların izini sürmek kolay değil, fakat bir defa ele geçirdiğiniz zaman yüksek sürati ve geniş bagajıyla hayatınızın ayrılmaz bir parçası olacak.

Oyunun bir diğer ilginç yanı ise ana macerayı bitirseniz bile oyuna devam edebilmenize imkan tanınması. Böylelikle görmediğiniz yerlere gitme fırsatı buluyorsunuz. Buna olanak tanınmasındaki bir başka amaç ise oyunun genişlemeye açık bir tasarımı olması, ileride yapımcılar yeni yerler ve maceraları tasarlayıp Internet üzerinden bedava dağıtmayı planlıyorlar, bu sayede oyunun devamlı gündemde kalması planlanıyor. Peki bu oyun için şöyle güzel, böyle güzel dedik durduk, hiç mi kötü yanı yok? Maalesef var, hem de pek çok! Öncelikle oyun biraz fazla acele hazırlanmış, bu yüzden de pek çok yapısal hata, yani "Bug" mevcut. Öncelikle oyun hiç beklemediğiniz bir anda çökebiliyor, ayrıca Save-Load süreleri oldukça uzun. Bunun yanında özellikle çok sık karşılaştığım bir başka durum malzemelerin birden bire ortadan kaybolması sorunu oldu, hele son seferinde otomobilin yarısı ortadan kaybolup kullanılmaz hale gelince az daha çıldırıyordum! Bunun dışında tiplerin savaş esnasındaki yerlerinin yanlış hesaplanması da mümkün, yani siz kuzeye dönüp yaylım ateş açıyorsunuz, güneyde duran dost bir karakter vuruluyor! Tabii yapımcı şirket hemen bir dizi Patch ile bu sorunu çözmeye çalıştı ve bir miktar başarılı da oldu, ancak hâlâ çok anlamsız hatalara rastlamak mümkün olabiliyor. Eğer Internet bağlantınız varsa **WWW.INTERPLAY.COM** adresine bağlanıp bu yamaları indirebilirsiniz, bunu yapmanız özellikle tavsiye olunur. Sonuç olarak Fallout 2 alınıp oynanması gereken bir oyun, her açıdan oldukça özel ve tüm hatalarına rağmen verilen parayı hak ediyor.





Fallout 2 Interplay-Black Isle /RPG/ 1 CD

GENEL PUAN 8

YAZAR	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95/98/NT	HD Alanı	: 16 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 90	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick LEVEL CD :

The Adventures of Lara Croft



Hani bazı oyunlar vardır, çıkükları andan itibaren oyunseverlerin kalbinde yer edinirler. Artık onlar için başka bir oyun yoktur. Ona benzeyen bir oyun çıkınca hep işte "O oyunun tarzında" diye anlatır, nitelendirir insanlar bu yeni oyunları. İşte Tomb Raider böyle bir oyun. Tabii ki bunda başrol oyuncusu Lara'nın payını unutmamak lazım. İşte günlerdir sabahlamama neden olan bu serinin üçüncü ve şimdilik son oyunu. Bu oyun o kadar çok tuttu ki, son zamanlarda ortalık Tomb Raider tarzı oyunlardan geçilmez oldu. Ama ne kadar iyi olsalar da bu taklitler asla Tomb Raider kadar tutulmadılar ve ne kadar kötü olsalar da insanları Tomb Raider'dan bıktıramadılar. Üreticiler bal tutan parmaklarını yalamak için seriye her yıl bir bölüm eklediler. Tomb Raider I'den II'ye geçişte tüm serilerde olduğu gibi oyun biraz daha zorlaşmıştı; Lara gelişmiş, zengin olmuş, saç uzatmıştı vs. II'den III'e geçişte Eidos'u, Core Design'ı karşıma alıp OHA demek geldi içimden. Ulan bu kadar da abartılmaz ki... Ayrıntılar yazının ilerleyen bölümlerinde.

Of yaa. Tam da vize zamanı yapılır mıydı bu bana yahu. Ders çalışmadığıma mı yansam, uyuyamadığıma mı, yoksa "Yazılar nerde?" diye başımın etini yiyen müdürlere mi? Bir oyun beni neden bu kadar etkiler, neden bu kadar hırslanırım da gözüm başka bir şey görmez?...

TOMB RAIDER III

Eh Ne de Olsa Yeni Bir Bölüm



Diğer tüm bölümlerde olduğu gibi, bu sefer de oyuna başlamadan önce hareketleri öğrenmek ve denemek için Lara'yı evinde ziyaret edebilirsiniz. Eh bayan her bölümden sağlam para aldığı için evini epey değiştirmiş, güzelleştirmiş. Dışarıdaki çalışma parkına eklenen atış poligonlarında çalışmak için ilk olarak bahçede gizlenmiş silahları bulmalısınız. Sizi bıkıp usanmadan takip eden uşağın kıyafeti ve davranışları da bu bölümde oldukça komikleşiyor. Ve işte sürpriz, Lara yağmurlu havaları da düşünerek evin salonuna bir çalışma alanı inşa ettirmiş. Ama evdeki en büyük değişiklik içerisine bir Puzzle eklenmiş olması. Kaldıraçlar, açılan zamanlı kapılar, gizli yollar vs. İster ilk defa Tomb Raider oynayacak olun, ister önceki bölümlerden deneyimli olun, burada kaybettiğiniz birkaç dakika size oyun içerisinde çok daha fazlasını kazandıracaktır.



bundan emin olabilirsiniz. İşte size oyun boyunca sıkça kullanacağınız bir hareket (ilgili tuşları Kontrol kutusunda bulabilirsiniz). İleri ve geri adım atmak için yürüme ve ileri/geri tuşlarına aynı anda basmalısınız. Sağ ve sola adım atmak için de yürüme tuşu basılı iken sağ sol tuşlarına basabilirsiniz. Artık, "Yeter ama sıktın" diyebilirsiniz. Ama ben de haklıyım. Okulum süresince dergide devamlı bulunamıyorum ve dergiyi Tomb Raider'la ilgili bilgi almak amacıyla arayanların beni bulmamaları durumunda mağdur olmamaları için bu kadar ayrıntıya iniyorum. Her neys... Yürüme halindeyken kenarlara gelince Lara otomatik olarak duracaktır. Eğer yuvarlan tuşuna basarsanız, Lara yuvarlanarak yön değiştirecektir. Özellikle sualtında işinize yarayacak bir hareket. Eğer zıpla tuşuna bastıktan sonra herhangi bir yön tuşuna basılı tutarsanız, Lara o yönde yere inecektir. Lara'nın havada parande atmasını isterseniz, ileri zıpladıktan sonra yuvarlan veya geri tuşlarına basmanız yeterli olacaktır. Eğer ileri doğru zıpladıktan sonra hareket tuşuna basılı tutarsanız Lara hedef noktaya tutunmaya çalışır. Ne de güzel yüzermiş Phantom'unun bir tanesi. Yeterli bir derinliğe sahip olan su birikintilerinde yüzebilen Lara, akıntılara karşı oldukça savunmasız. Nefesini yaklaşık bir dakika tutan bayanı yönlendirmek için yön tuşlarını, yüzdürmek için de zıpla tuşunu kullanabilirsiniz. Su altında bulunan parçaları alabilmek için hareket tuşunu kullanmalısınız. Bu nazik bayan bazı suların aşırı soğuk olması nedeniyle bularda çok fazla kalamaz. Dikkat! Lara'nın silahlarını çıkarması için silah tuşuna basın. Bundan sonra Lara bir düşman görecek olursa ona kilitlenecektir. Hareket tuşuna basarak Lara'nın ateş etmesini sağlayabilirsiniz.

Helal Olsun Adamlara

Tırmanabileceğiniz bir alana geldiğinizde ileri ve hareket tuşuna aynı anda basacak olursanız, Lara zıplar ve merdivenlere tutunur. Burada önemli olan tırmanana kadar hareket tuşunu bırakmamak. Merdiven asılıyken geri zıplamak için yön tuşlarını bırakın ve zıpla+hareket tuşlarına aynı anda basın. Eğil tuşuna basılı tutarken yön tuşlarına basacak olursanız Lara istediğiniz yönde hareket edecektir. Hareketli bir kayayı çekmek için önündeki boş alana gelip hareket+geri, itmek için de hareket+ileri tuşlarına aynı anda basın. Eğer asılı olarak ilerlenecek bir yerle karşılaşırsanız, zıpla tuşuna bastıktan sonra hareket tuşu ile tutunun ve yön tuşlarını kullanarak hareket edin. Etraftaki elemanları toplamak, envanterleri kullanamak, kaldıraçları çalıştırmak için de hareket tuşunu kullanabilirsiniz. Yeteneklerini araç kullanmakta da kanıtlayan Lara, bu bölümde beş ayrı araç kullanabiliyor. Underwater Propulsion Unit (bir nevi denizaltı) sol/sağ tuşları yön vermek için, CTRL ateş, ALT hızlanmak ve END+yön tuşu da araçtan kurtulmak için. Kum motorunda CTRL hızlanmak, ALT yavaşlamak için ve bunlara ek olarak Numpad 0 el freni tuşu mevcut. Eğer el frenine basarken hızlanma tuşuna basar ve son olarak el frenini bırakırsanız, turbolar çalışacaktır. Sandalda ise, ileri/geri tuşları kürek çekmek için, sağ/sol yön değiştirmek için



SHIFT+sol/sağ istenilen yönde kürek çekmek için. Tabii ki End+sağ/sol kayıktan kurtulmak için. Bot ve mayın taşında da aynı tuşlar geçerli.

Artık Yazıyı Bitirsek mi?

Oyun bu bölümde India, Nevada, South Pacific, London, Antarctica olmak üzere beş ayrı mekanda geçiyor ve toplam yirmi bölümden oluşuyor. Bu oyunda Lara'nın mevcut silahları geliştirilmiş ve birkaç tane yeni silah eklenmiş. En sağlamından Bazuka varken başka silah kullanırmıyım ben yahu.... Oyun grafik olarak da oldukça iddialı, ama 3D hızlandırıcısı olana. Özellikle ateşlerde ve sudaki hareketlerdeki ayrıntılar çok güzel, ama asıl güzel olanı Lara'nın saçının rüzgârda sallanması. Ve şimdi... Evet şimdi... Şimdi yazacaklarımı eğer yazının başına yazsaydım, hiçbiriniz yazıyı okumazdınız. İşte şifreler: Bölüm geçmek için silah çıkartın, bir ileri, bir geri, eğil, kalk, üç tur dön ve ileri zıpla. Tüm araçları almak için de son harekete kadar aynı, fakat bu sefer geri zıplayın. Başarılar...

Geçen sene bu zamanlardı

Tomb Raider II yeni çıkmıştı

Phantom der ki neden bu sınavlar

Beni Lara ile yalnız bırakın...

KONTROLLER

Hareket tuşları her zamanki gi...
CTRL Hareket
ALT Zıpla
END Yuvarlan
SPACE Silah
SHIFT Adım/Sağ-sol Adım
Ins (Numpad 0) Etrafa Göz At
Ç Eğil
O Meşale Yak
1-8 Silah Seçimi
9 Large Medi-pack Kullan
0 Small Medi-pack Kullan
F5 Save Game Ekranı
F6 Load Game Ekranı



TOMB RAIDER 3

EIDOS/3D Action/ 1 CD

GENEL PUAN: 9

YAZAR	: Phantom				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 30 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick — LEVEL CD : Ocak 99



HALF-LIFE

-Delta 1, cevap ver. DELTA 1...
- Efendim, devriyelerden birisi rutin telsiz kontrolüne 15 dakikadır cevap vermiyor, ne yapalım?
- Kabretsin, mutlaka o Freeman denilen herifin işidir yine. Bir türlü anlamıyorum, bir tabur iyi eğitimli asker nasıl olur da Freeman gibi bir laboratuvar faresini yakalayamaz?
- Merkezden mesaj geldi efendim, "BÜYÜK TEMİZLİK" için geri sayımdalarmış.
- Tamam asker. Biz de toparlanıp helikopterlere binsek iyi olacak, 15 dakika sonra bu vadi cehenneme dönecek.
- Hazırlıklar tamamlanmak üzere efendim, helikopterleri bekliyoruz.
- Çok iyi, ama şu Freeman'ın beynine bir kurşun sıkmadan buradan ayrılmak hiç içime sin....
- KOMUTANIM YARATIKLAR, YARATIKLAR GÜNEY SAVUNMA HATTINI YARDILAR HIZLA BURAYA GELİYORLAR.
- Nasıl olur? En ağır silahları konuşlandırmıştık o tarafa.
- Efendim, yaratıklar beklediğimiz yoldan değil, yerin altından geldiler. Ağır silahları o yöne çevirene kadar bütün bir taburu parçaladılar. Bir tek ben sağ kaldım efendim.
- Yani kaçtın ve silah arkadaşlarını ölüme terkettim mi demek istiyorsun?
- Efendim, ben...
(DAN DAN)
- Korkaklığın bedeli ağırdır ve ne kadar kaçsan da er-geç seni bulur.
- KOMUTANIM, GELİYORLAAAAAAA-ARR....
- İki adam güney sığınağına, bir kişi kuleye, diğerleri benimle birlikte kapının arkasına gelsin. Elinizde ne kadar silah varsa onları durdurmak için kullanın, gerekirse canınızı ortaya koyun ama buradan ileriye geçmelerine izin vermeyin. Tanrı yardımcınız olsun. ATEŞ SERBEEEST.
(Tam bu sırada iki çift göz bir monitörün arkasından olayları izlemektedir).
Olm Sinan yaratıklar yine askerlere girmiş.
Ebebe, dabiki. Devriye olarak koydukları askeri indirdikten sonra içeri sızmak kolay oldu.
Bence ortalık sakinleşene kadar bir köşeye sinelim, sonra çıkıp ayakta kalanları da biz temizleriz.
Muhaha, çok kötüsün olm.



Black Mesa Laboratuvarlarına Hoşgeldiniz

Bazı günler vardır, o günlerde yatağınızdan hiç çıkmamış olmak istersiniz. Gordon Freeman de böyle bir gün yaşıyordu. Nevada eyaletinde, en yakın şehirden yüzlerce mil uzak bir yeraltı laboratuvarında asistan oarak görev yapıyordu Freeman. Kendisinin de içinde olduğu bir enerji testinde, bir şeyler yanlış gitmiş, başka bir boyuttan birsürü yaratık dünyaya geçmiş, laboratuvar havaya uçmuş, her yer harabeye dönmüştür ve üstelik yeryüzüne çıkışın hiçbir yolu yok gibidir. İş arkadaşlarının hemen hepsi yaratıklar tarafından vahşice parçalanmış, diğerleri ise korku içinde yüzeyden gelecek yardımı beklemektedir. Tabii bekledikleri "yardım" gelir, ama askerlerin olayı kontrol altına alma biçimi onların düşündüklerinden biraz farklıdır. Yaratık veya insan, aldıkları emre göre laboratuvardan canlı hiçbir şey çıkmayacaktır. Bütün bu olayların merkezinde siz olacaksınız. Ve sadece kendinizin ya da iş arkadaşlarınızın değil, bütün dünyanın geleceğinin sizin ellerinizde olduğunu anladığınızda şansınıza küfredeceksiniz. Korkacaksınız, hem de çok. Evet, bazı günlerde kesinlikle yataktan çıkmamak gerekiyor.

Bence ne yapın, biliyor musunuz? Bence bu yazıyı okumakla vakit kaybetmeyin, hemen gidin Half-Life'ı alın ve oynamaya başlayın. Bu kalitede oyunlar çok sık gelmiyor ve bu kaliteye ulaşmak hiç de kolay olmuyor. Half-Life tam iki yıldır yapım aşamasında olan bir 3D Action oyunu. Half Life Quake benzeri bir oyun değil, o tür oyunlar sürekli koş-öldür-koş mantığıyla oynanır. Half-Life'ta da aksiyon dolu bölümler var, hem de değme üç boyutlu oyunlardakinden çok daha iyi uygulanmış aksiyon sahneleri bunlar. Ama Half-Life oynamak, daha çok bir korku-bilim kurgu filminin içinde olmaya benziyor. Adrenalin bezlerinizi tam vardiya çalıştıracak aksiyon sahnelerinin yanında, sürekli stres içinde olmanızı sağlayan, karanlık ve sessiz, her köşenin arkasında veya her kanalizasyon deliğinde bir tehlikenin beklediği hissini yaşamanızı sağla-

yan bölümler de var. Ve bazı bölümlerde silahlarınızı düşmanın üzerine boşaltarak ortalıkta koşturmanız sadece sizin sonunuzu hazırlayacaktır, sadece beyninizi kullanarak geçebileceğiniz bölümler de var.

Lütfen Radyasyon Testinden Geçmeyi Unutmayın

Half Life'ı üç sayfada anlatmak veya burada gördüğünüz resimlerden oyun hakkında bir fikir yürütmek çok zor. Oyunun kalitesini anlamak için mutlaka oynamanız lazım, çünkü piyasadaki diğer üç boyutlu oyunlardan oldukça farklı. Birincisi, yanlız değilsiniz. Etrafta saklanmış profesörler ve güvenlik görevlileriyle karşılaşıp yardım alabilirsiniz. Bunlar size ne yapmanız gerektiği konusunda bilgi veriyorlar. Profesörler sağlığınızı iyileştiriyor, güvenlik görevlileri sizinle birlikte savaşıyorlar. Bazı kapıları açmak için

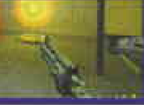
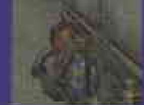


onlara ihtiyacınız var, yani önemli birisinin ölmesine izin verirseniz ilerlemeniz imkansız hale geliyor. Karşılaştığınız hemen herkes sizinle gelecektir, ama profesörler en ufak tehlikede korkup geride kalabilirler, onlarla tekrar konuşarak ikna edebilirsiniz.

Oyunda Quake 2 grafik motoru kullanılmış, ama grafik motorunu bayağı geliştirmişler ve böylece düşük sistemlerde bile gerçekçi ışık ve patlama efektleri elde etmek mümkün olmuş. Öyle ki, 3D hızlandırıcısız bir Pentium 133'te ve düşük çözünürlükte oyun hiç de fena gözükmüyor, tabii ne kadar çok bellek varsa o kadar iyi. 3D hızlandırıcısı olanlar ise tam bir görsel şova (ve kabuslarla dolu gecelere) hazır olsun. Herşey o kadar gerçekçi ki, karşınıza çı-



Katliam Araçları

Levye	Minibüs şoförlerinin standart silahı olan bu alete, oyunun hemen başında kavuşacaksınız	
HK5 Handgun	18 mermi alır. Tek ve seri ateş modları vardır ve vuruş kesinliği oldukça yüksektir.	
44 Magnum	O kadar güçlüdür ki, arkadan bir arabaya ateş etseniz, arka camı, şoför koltuğunu, şoförü ve ön camı delip çıkar.	
MK6 Otomatik Tüfek	Çok seri ateş eder ve HK5 ile aynı mermileri kullanır. Üzerinde ek olarak el bombasıatar vardır.	
Combat Shotgun	Yakından oldukça etkilidir, ama uzak mesafede etki alanı daralır. Tek veya çift mermi sıkabilir.	
Crossbow	Uyuşturucu oklar atar. Üzerindeki dürbünle uzak mesafeden etkili atışlar yapabilirsiniz.	
Infrared Bazuka	Lazer güdümlü roketler atar. Roketin hedefi vurması için lazeri sürekli üzerinde tutmanız gerekir. Güdümsüz atışlar da yapılabilir.	
Proton Laser	Hâlâ prototip aşamasında olan bu lazer silahı, düşmanı delip geçme özelliğine sahiptir. İkinci ateş modunda şarj edilip yıkıcı etkileri olan bir lazer topuna dönüşür.	
Blue Gun	Radyoaktif ışınlarla düşmanı parçalar. Oldukça etkilidir.	
Hornet Gun	Oyundaki ikinci biyolojik silah. Hedefi arayıp bulan zehirli arılar atar. Arılar sonsuzdur, ama yeniden oluşması biraz zaman alır.	
Grenade	El bombası. Attıktan sonra kaçmayı unutmayın.	
Laser Trip Bomb	Yapıştırıldığı yüzeyden karşıya bir lazer ışını çıkar. Bu ışından bir nesne geçecek olursa ona kısaca "rahmetli" deriz.	
C4 Patlayıcı:	Bu bir çanta dolusu patlayıcıyı attıktan sonra uzaktan kumandası ile uçurabilirsiniz.	
Hatchling:	Bir oyunda görebileceğiniz en ilginç silah. Yakındaki her canlıya saldıran minik yaratıklar bunlar, yere bıraktığınız zaman etrafında bulunmasanız iyi olur, çünkü hedefini öldürene kadar rahat bırakmaz.	

kan her canlı korkudan zıplamanıza sebep oluyor.

Korku dedim de, Half Life'daki filmvari sahneler geldi aklıma. Unreal'i oynayanlar oyunun başındaki olayı bilirler, hani şu kapalı kapının arkasından gelen silah sesleri ve çığlıklar. Unreal oynarken "Way be, film gibi yapmışlar" demiştim bu noktada. Ama o oyunda böyle bir sahne vardı, Half-Life ise bunlarla dolu. Örnek mi istediniz?

Kli-klak - Bölüm 1, Sahne 3

Koridorda ilerlerken soldaki ofis camından içerideki profesörün başının belada olduğunu görüyoruz. Bir beyin emici tarafından köşeye sıkıştırılan prof. dolabı yaratığın üstüne devirerek kurtulmayı başarıyor. Tam sevinirken yatağın altından çıkan bir başka yaratık atlayıp beynini ele geçiriyor, profesör yere yığılıyor, ışıklar patlayıp sönüyor.

Ka-kli-klak - Bölüm 3, Sahne 1

Yıkılmış bir duvarın önünde yüzüstü yatan ölü bir asker. Elinin yanındaki silahı almak için bir adım attığımızda, askerin cesedi duvardaki delikten içeriye doğru kemikleri ezile ezile, göremediğimiz bir şey tarafından çekiliyor. Askerin iç organları delikten dışarı fışkırırken, biz de arkamıza bakmamacasına olay mahallinden sıvışıyoruz.

Klik & Play - Bölüm 7, Sahne 2

Dar bir kanalizasyon borusunda ilerliyoruz, 10 metre kadar ileride çıkış kapağı var. Birden kapak açılıyor ve bir asker içeriye napalm bombasıyla dolu bir çanta atıyor. Kulakları yırtan bir patlamanın ardından hızla bize doğru ilerleyen alevlerden kaçmak için geri dönüp kanalizasyona doğru koşuyoruz. Alevler tam ensemizi yalarken aşağıdaki suya dalıp kılpayı kurtuluyoruz.

Böyle sahneler ve müziğin akıllıca kullanımı Half-Life'ı diğerlerinden ayıran detaylar. Oyun müzikleri çoğunlukla ses efektlerini boğar, böylece atmosferden çok şey kaybettirmiş olur. Half Life'da müzikler film mantığıyla kullanılmış. Genellikle sadece ses efektleriyle başbaşayız, ama önemli bir yere yaklaştığımızda birden başlayan müzik oyunun yarattığı stresi kat kat çoğaltıyor. Öyle ki, müzik girdiği anda "Eyvah, bakalım şimdi neler olacak?" diyorsunuz. Ama müziklerin çok güzel olması oyunun tek eksisini oluşturuyor. Daha fazlasını istiyorsunuz, ama müzik sadece belli yerlerde devreye giriyor. Ses efektlerine de lafım yok, yaratıkların çıkarttığı iğrenç seslerden komandoların telsiz cızırtılarıyla dolu sentetik seslerine kadar herşey mükemmel. Silah sesleri de kesinlikle yabana atılacak cinsten değil. MP6'yı bulduğunuzda silahtan çıkan sese hayran olacağınıza eminim.

İş Arkadaşlarınızın Güvenliğinden Siz Sorumlusunuz

Gelelim her oyunun (daha doğrusu programcının) korkulu rüyası olan yapay zekaya. Unreal'ı yaratıkların ne kadar gerçekçi hareket ettiklerini ve zor öldüklerini görünce takdir etmiştim. Half Life'ı gördükten sonra ise yapay zekanın nasıl olması gerektiği konusundaki fikrim değişti. Farkettim ki, Unreal'daki yaratıkların çoğu zekasından dolayı değil, insanüstü çeviklikleri yüzünden zor ölüyorlar. Yine de Unreal'ı da bu konuda takdir ederim, hem itiraf edin şimdi, hiçbirimiz ellerinden elektrikler saçan bir uzay canavarı ile karşılaşmadık. O yüzden böyle birinin nasıl davranacağı hakkında bir fikrimiz yok. Ama Half-Life'da büyük ölçüde insanlarla, özel tim askerleriyle savaşıyoruz. Yani gerçeğe ne kadar yakın davrandıkları hakkında aşağı yukarı bir fikrimiz var. Ve bu askerlerin çok, ama çok gerçekçi davrandıklarını söyleyebilirim. Half Life'daki askerler 20 metre havaya zıplamıyorlar, Half Life'daki askerler silahının tetiğine basılı tutarak üzerinize kamikaze dalışı yapmıyorlar, çünkü askerler böyle yapmaz. İyi eğitimli askerler haberleşir, saklanır, etrafınızı sarar ve hiç beklemediğiniz bir anda saldırıp sizi gafil avlar. Half Life'daki'ler de aynen böyle yapıyorlar. İnanın bana, yaratıklardan korkacaksınız ama, askerlerle karşılaşınca yaratıkların arasına dönmeyi yeğleyeceksiniz.

Evet sevgili okuyucular, karşımızda gerçek bir başyapıt duruyor. Sierra'dakiler bu oyunun üzerinde tam iki yıl uğraştılar ama onca emeğe değdiği ortada. Half Life 3D oyun piyasasındaki çıtayı öylesine yükseltti ki, bundan sonra çıkacak herhangi bir oyunun tutunabilmesi için çok ama çok iyi olması lazım. Half Life'ı sadece 3D action oyunlarından hoşlananlar değil, bilimkurgu ve korku temalı oyunlardan hoşlanan herkes alıp oynamalı. Kendinize iyi bakın ve bilmediğiniz maddelerle deney yapmaya kalkmayın. Sakın haaa.

GENEL 10 PUAN



HALFLIFE Sierra/3D Action/ 1 CD

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 420 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
RAM	: 24 MB	MULTIPLAYER	: 32 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

DETHKARZ

Kayısı Hoşafı

- Aaaa, geldin mi hocam, dergide işler nasıl? Geldi mi yeni yazılacak oyunlar he?

- Heee, geldi, geldi, al bak hemen! Senin babanın kuryesi var çünkü burda, onu taşı, bunu taşı, bilinçaltı karakterleri bayram etsin!

- Lan gene mi yarış oyunu yaaa! Ühü, valla bana fenalıklar geldi ha!



Bi defa daha dört tekerli bişey yarışı görürsem valla düşüp bayılacam!

- Ben naapiim lan manyak! Sinan tutturdu ille de bu çok süper oyun diye, mecburen bakıp yazacaz artık. Hem sana nooluya be, oynayacak olan da benim, yazacak olan da, sen dönüp gitsene çıktığın cehenneme!

- Lan duruyim azcık yanında bece, söz hiç konuşmadan sade oyuna bakacam, OK?

- OK, canına yanayım, OK!

- Ya yalnız bunun grafikleri biraz fazla detaylı gibi, kaldırır mı senin sistem bunu?

- Du bakalım, hmmm, orta grafik seviyesinde Pentium 200 gerekir demişler, sonraa, en az 16 MB RAM demişler, aha işte ille de 3D grafik kartı ister demişler ki bu durum çoğu insanın canını sıkabilir. Esasen gereken kart Voodoo 1 ya da 2 imiş, fakat hemen tüm grafik kartlarını kullanabiliyor. Tabii S3 kartlarla felan performans ne olur bilinmez. Ben en iyisi doğrudan ikisinde de deniyim.

- Kurulum seçenekleri ne?

- İki tür kurulum var, ama küçük olanında CD müzikleri duyamıyon galba, ben tam kurayım, bakayım ne kadar yer yiyecek?

- Aha 140 MB yer yemiş!

- Eh gene o kadar kötü sayılmaz, neyse ben oyuna ince ayar çekerken sen sıcak bi kaave yap ta gri hücrelerim kendine gelsin.

Akide Şekeri

- Hmmm, bakalım nerdeee, hah işte Options menüsü, güzel grafik kalitesini felan dibine kadar ayarlayabiliyom. Aaaa, Force Feedback joystick felan da destekliyomuş, hemmen bağlayalım cihazı.

- Baba kahveni soğutmadan iç hemen. Eeee, oyun nası?

- Lan bi dur, daha ayar olayındayız!

- Konu ne?

- Lan olm, yarış oyununda ne konu olur?

- Yani bitişe varmak dışında hiç detay yok mu?

- Bakıyoz işte, hmmm, dört tane rakip takım koymuşlar oyuna amcamlar, tabii her biri farklı bir fabrikanın arabasını sürüyo. Yıl ikibindörtyüz felan, tabii arabalar füzyon reaktörüyle çalışıyo, ama ne hikmetse hala dört tane tekerlekleri var. Üç sınıf var, bir alt sınıfın yarışlarını bitirince daha gelişmiş araba modelleri çıkıyo.

- Pist olayı nasıl?

- Sadece dört tane pist koymuşlar oyuna, ama tıpkı arabalarda olduğu gibi yarışları kazandıkça pistlere yeni kısımlar ekleniyo. Bi sürü de turnuva düzenlemişler, fraklı pistlerde, farklı zorluk seviyelerinde filan kapışıyosun, ööle işte.

Sıcak Plasma

- Ya bu sadece yarış diil di mi, baksana silah felan var araçlarda?

- Yaa, yarış ama geride kalınca rakipleri füze, laser, plasma gibi şeylerle vurup eşitlik sağlamak gibi bi şansın var, her arabanın belli miktar enerjisi var, vurulunca felan eksiliyo işte. Tabii yollardan bi sürü Power-up felan topluyosun, silah, onarım, ölümsüzlük gibi şeyler var.

- Grafikler fena diil sanki, yalnız renk ve efekt olayını abartmışlar haa. Voodoo kart olmadan oynanmaz lan bu!

- Valla çok zor! 3D kart olmadan oyun sürünüyo baksana, hem neredeyse tüm efektler ortadan kayboldu!

- Bana biraz Motorhead'i hatırlattı yaa, ama savaşlı felan şekli tabi.

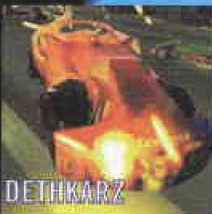
- Hı, evet grafikler benziyo, ama baksana, sanki arabalar pistte değil de hafif havada gidiyomuş gibi diil mi? Yani ne bilim, silah felan yoktu ama Motorhead bundan daha gerçekçi bir oyundu gibime geliyo, tercih meselesi tabii.

- Yok be, kötü diil, hem Multiplayer desteği felan da var, işte yalnız güçlü bi sistem lazım bunu adam gibi oynamak için.

- Eh işte ya, meraklısında vardır zaten 3D kart filan. Savaşlı yarış oyunu seven alır oynar bunu.

- Sen pek tutmadın galba?

- Yaa benim tarzım diil baba bunlar, ama gelip beni buluyo hep bu tür oyunlar. Neyse, sen git bulaşıkları yıka şimdi, ben de az daha Fallout 2 takıliim, bakiim enteresan bi yere denk gelecem mi!



DETHKARZ Melburn House / Yarış / 1 CD

YAZAR	: Mad DOG				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 140 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: 16 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick **LEVEL CD : Verilmedi**

GENEL PUAN 8



Nihayet çıkardılar

Strateji oyunları arasında önemli bir yeri olan Settlers, uzun bir aradan sonra üçüncü bölümüyle yeniden karşımıza çıktı. Disketten oynamaya alıştığımız bu oyun CD teknolojisine geçişten nasibini almış gibi görünüyor; yüksek görüntü kalitesi, etkileyici atmosferi, zengin karakterleri, çoklu oynanabilirlik seçenekleri ve daha birçok yenilikleriyle bambaşka ve çok daha etkileyici bir oyunla karşı karşıyayız anlayacağınız... (Başımız büyük belada sanırım)

Bu oyunu çıkar çıkmaz alanlardanım (Övünmek gibi olmasın). İllah olmaz bir strateji manyağı olduğumdan, oyun elime geçtiği anda heyacanıma hakim olmaya çalışarak kutusunu dikatlice parçaladım. Kutudan sağ salim kurtulan iki CD benim için ayrı bir mutluluk vesilesiydi, uzun bir stratejiyle karşı karşıyaydık demek.

Uzunluk oyunun her yerine işlenmiş, menülerine bile. Başlangıç menüsü dahil olmak üzere bir göz atalım derim.



Başlangıç menüsü

START GAME: Oynamaya karar verdim hareketinin ilk adımı buradan gerçekleşir.

MANUAL: Oyun hakkında bilgiler. Çok faydalı. Yabancı diliniz varsa buraya bir bakın.

SETUP: Burayı gerçekten iyi düşünmüşler. CPU'nuzun hızına göre bir genelleme yapıp, kendi makinenize uygun şekilde yapıyor; makinenizi çok iyi tanıyorsanız, ayarınızı kendiniz yapabiliyorsunuz.

EXIT: Oyuna girmeden önceki ilk çıkış.

Ana menü

Tutorial: Bu tür oyunlarda mutlaka gerekli olan bir opsiyon. Oyun oynanışı ile ilgili adım adım bilgi sunuluyor (Ayağınızı kaldırınız, sonra ileri itiniz ve yere sıkıca basınız).

SINGLE PLAYER - CAMPAIGN: Hazır karşınıza çıkan görevleri oynamaya başlayın.

SINGLE PLAYER - SCENERIO: Kendi hazırladığınız ve veya özel ayarladığınız oyunu oynayın.

Multiplayer

L.A.N.: LAN bağlantısı üzerinde çoklu oynayın.

INTERNET: Internet üzerinden kapışmanın tadı başka oluyor.

LOAD GAME: Hiç uğraşmadan kayıt ettiğiniz yere ulaşırsınız.

CREDITS: Oyunu hazırlayan arkadaşların hakkını ödeme şekli.

EXIT GAME: Bu kadar olaydan sonra çıkın çıkabilirseniz.

Üç güzide ırkın birbirine karşı savaşının söz konusu olduğu bu oyunda herhangi bir ırkı seçip oyuna başlıyoruz.

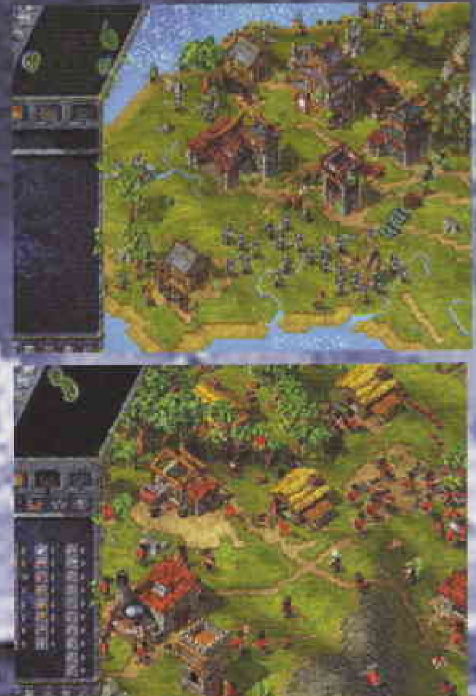
Menüyü atladıktan sonra sonunda oyuna girmeyi başardık ama, oyun menüsü daha çok uğraştıracağa benziyor. Buna bir değinelim...

Oyun menüsü (Menüde ne var ne yok)

Sağ tarafta bulunan menümüz gayet kapsamlı ve güzel hazırlanmış. Üstten alta gidelim.

- Üst kısımda Chat yapacağımız yer var (ABC). Bunun yanında, haritada sadece elimizdeki adamları gösteren bir ikon, elimizdeki binaları gösteren bir ikon ve bulunduğumuz bölgeyi gösteren bir ikon var. Bir altına haritamız kocaman yerini almış durumda, istediğiniz yere buradan giderseniz iyi olur, çünkü böylesi çok daha hızlı.

Haritanın altı oyunun kalbini attığı yer. Asıl iş burada bitiyor.



Resource Buildings: Ana binalar

WOOD CUTTERS: Gelmiyor. Ağaç kesicisi.

SAW MILL: Kesilen ağaçlar burada düzgün birer kalas haline gelir. (Oduncu).

STONE CUTTER'S HUT: Taş çıkarma.

FORESTER'S HUT: Taş işleyip tuğla yapın. Bunları yapmazsanız bina da yapamazsınız.

IRON ORE MINE: Demir madeni.

IRON SMELTING WORKS: Demir işlenip çelik haline gelir.

GOLD MINE: Altın madeni.

GOLD SMELTING WORKS: Altın işlenir.

COAL MINE: Kömür madeni.

TOOL SMITHS: Alet ve gereçleriniz buradan sağlanır.

Food Buildings: Yiyecek binaları

Herkes aynı besinle beslenmiyor. Anlayacağınız yemek seçiyorlar.

FISHERMAN'S HUT: Balık tutmak isteyenler buraya.

GRAIN FARM: Mısır çiftliği.

PIG FARM: Domuz çiftliği.

GRAIN MILL: Değirmenimiz. Öğütünüz buğdayı, mısırı.

SLAUGHTER HOUSE: Mezbaha. Hayvan katliamına son!!!

BAKERY: Çorbayı ekmeksiz yemeyiniz.

WATER WORKS: Tahminde bulu-

nun...
DONKEY FARM: Eşek çiftliği ya da Dingonun ahırı.
BREWERY: Bira fabrikası. Bizim de içmeye ihtiyacımız var baba...

Goods

INVENTORY: Neden ne kadar var. Yiyecek kısmı olarak tabii.
TOOLS AND WEAPONS: Silahlar ve gereçlerin durumu.



MILITARY BUILDINGS: Askeri binalar
GUARD TOWERS: Sınır kalesi. Düşmanlarınız ilk buraya dalarlar, dikkatli olun. Savulun, Malkoç geliyor.
LARGE GUARD: Sınır kalesinin biraz daha genişi, klimalı falan.
CASTLE: Kalemiz. Bütün askerlerimiz burada yetişmektedir.
LOOK OUT TOWER: Gözetleme kulesi. Tehlikeleri öntgenden kaçırmız.
WEAPON SMITHS: Silah, silah, silah.
BALLISTA HALL: Olması gereken gereksiz bir yer.
BARAKAS
SHIP YARDS
HEOLERS QUARTERS

Misc Buildings: İnanç yuvalarımız

Buradaki binalar savaş gücünü arttırıcı etkilere sahip. Bunlardan mutlakkak birer tane kurun.
SETTLERS: Adamlarınızın durumunu gösterir.
POPULATIONS: Kaç kişi var acaba, kim nerede kiminle.
OCCUPATIONS: Hızlarını ayarlayın.
RECRUITMANT: Hangi silahtan ne kadar, neler var, ne kadarı yapılmış yapılacak. Herşey burada.

PRIORITY OF BUILDINGS: Hangileri ne kadar çalışıyor.
PRIORITY OF GOODS: Hangisi önce taşınmalı acaba.

Herşey birbirini destekler

Settlers III'de her şey birbirini çok iyi destekliyor. Tam sonuca ulaşabilmeniz için birbiri ile bağlantılı olan binalardan yapmanız şart; ağaç kesici yaptıysanız, kesilmiş ağacı işleyerek düzgün tahta haline getirecek fabrikayı yapmalısınız ki, ev yapımında bunlar kullanılsın. Farklı bir şekilde her malzeme kesinlikle yerine ulaştırılıyor. İşlenmemiş bir altın çıkardığınızda, amelelerimiz hemen onu işleneceği binanın önüne götürüyorlar. Bu şekilde de binayı yapıp yapmadığınızı anlamak mümkün. Yaptığınız binalar arasında yol oluşuyor, ama aradaki mesafa uzarsa bu geçiş yollarını sizin yapmanız gerekiyor. Eğer binaların arası uzun mesafeli ise, araya iki adam koymanız taşıma hızını kesinlikle etkileyecektir. Herşeyden önce oyunda sağlamanız gereken düzgün bir iletim. Hangi maddeye ihtiyacınız varsa, taşıma önceliğini ona verin. Eşya taşıma önceliklerini dikkatli ayarlamanız gerekiyor. Herşey çok iyi ayarlanmış, ayrıntılar önemsenmiş, grafiğin yanı sıra oynama şekli de oyuna ayrı bir hava katmış.

Üç gruba ayrılmış adamlarınız var

Amele grubu; eşya getirip götürme işini yaparlar (ayak işi gibi birşey). İşçi grubu: Bina için gerekli araziyi düzeltip oraya bina yapmakla yükümlüdürler. Hızlı çalışırlar, tabii doyurmayı ihmal etmeseniz. Asker grubu: Herşeyiniz onlara emanet. Parayı bastırırsanız iyi savaşırlar. Her adam kendi işini gayet iyi yapar. Onlarla uğraşmanıza gerek yok, düzenli tutun ve besleyin yeter. Askerlerimizi kontrol etme şansımız var. Bu da oyunda olması gereken bir özellik. Yardım gelmesini beklemeden hareket etmenizi sağlayabilir.

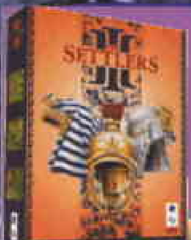
Oyunda dikkat edilmesi gereken bir başka özellik de başlangıçta yapılması gereken binalar. Öncelikle odun ve taş fabrikalarınızı yapın, bunlar bina yapmanız için gerekli yerler. Daha sonra elinizde hiç taş ve ağaç kalmamış olarak beklemeyin.

Kontrol, kontrol, you must control

Çok kapsamlı bir oyun olduğu için kontrol etmesi biraz zor, ama yapılamayacak gibi değil. İlk başlarda biraz zorlanabilirsiniz, ama bir yerden sonra alışıyorsunuz. Kontrolü kaybetmezseniz kazanan hep siz olursunuz.

Oynayın.

Bu kadar özelliğin biraraya yığıldığı bir strateji oyununu oynamamak olamaz tabii. Bu oyunu oynamadan tam bir strateji oynamış sayılmıyorsunuz demektir. Eğer oyun oynamaya zamanınız varsa ve stratejiden hoşlanıyorsanız, bir bakın derim. Bundan sonra kontrol sizde. İyi oyunlar.



SETTLERS 3 Blue Byte/RTS/ 2 CD

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 300 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 8 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick **LEVEL CD : Ocak 98**

7

Delta Force

Hayaletin Ayak İzleri

Hızlı adımlarla tepenin yamacına tırmandı, zirveye az kala yere uzanıp sürünmeye başladı, tam tepeye geldiğinde ise durdu, şimdi adeta toprağa gömülmüştü, o denli hareketsiz ve sessizdi. Gece görüş dürbünü ile önünde uzanan vadiyi taradı, karanlığın içinde gezinen nöbetçileri, gözetleme kulelerini ve kampın girişini tarayan ışıkları rahatça görebiliyordu. Dürbünü tekrar kılıfına sokarken telsiz hafifçe vınladı. "Alpha yerinde, Charlie şimdi yerine geçti, hedefi açıkça görüyoruz. Bravo'dan sinyal bekliyoruz." "Tamam!", diğer takımlar yerine geçmişti, ilk atışı yapma şerefi ise kendindeydi. Dişlerini sıkıp 0.50 kalibre Barrett Sniper tüfeğini destek ayaklarının üzerine oturttu ve dürbünü ayarladı. Şimdi namlu tam kuledeki nöbetçinin göğsüne yönelmişti. Birazdan kopacak gürültü dikkate alındığında gece şaşılacak denli sessiz ve sakindi. Aşağıdaki kampta dolaşan askerlerin seslerini arada bir duymak mümkün oluyordu, bir de gecenin sesleri vardı. İşaret parmağı kasıldı ve tetik hafif çıtırtıyla düştü, silahın gümbürtüsü adeta sessizliği darmadağın etti. Karanlığı yırtıp gelen yüksek süratli çelik çekirdek patlama sesinden önce ulaşıp nöbetçinin göğsünü parçalamıştı, adam boğuk bir çığlıkla yere yıkıldı. Daha ilk patlama dinmeden ikincisi ve üçüncüsü tepelerde yankılandı, artık bir makine gibi çalışıyordu, nöbetçiler ardı ardına düştü, projektörler patlayıp söndü. Tepelerin ardından gelen silah sesleri kulağına ulaştı, kesik kesik M4 atışlarıydı bunlar, diğer takımlar da şenliğe katılmıştı. Ardı ardına yükselen çığlıklar her atışın hedefini bulduğunu gösteriyordu. Derken konsere seri AK-47 atışları katıldı, düşman toplanmaya çalışıyordu. Uzandığı yerden kalkıp tepeden aşağı kampa doğru koşarken telsiz tekrar vınladı, "Bravo, burada çok fazla direniş var, derhal uçur şu radarı ve gidelim!" Hızla kampın ortasındaki gezici radar aracına doğru yöneldi, etrafında uçuşan kurşunlar ve kızgın bağrışmalar görüldüğünü ve hedef alındığını gösteriyordu. Hızla dönüp kendini yere attı, tüfeği öfkeyle gürledi ve kum torbalarının ardındaki asker havada savrulup yere yapıştı. Radar aracının yanına vardığında derhal tahrip kalıbını çıkardı ve yerleştirdi, hala ateş altındaydı. Hızla araçtan uzaklaştı, uzaktan kumandayı ateşlediğinde patlama kulaklarını çınlattı. "Çok yakın!" diye düşündü. Tepelere doğru koşarken bir an Alpha takımından birini gördü, aynı yönde koşuyorlardı ama o ağır ateş altındaydı, derhal silahı doğrultup ateşe karşılık verdi. Yanından geçen elemanla birlikte tepelere doğru koşmaya devam ettiler, gecenin içinden randevu noktasına doğru gelen helikopteri gördüğünde sırıtmaktan kendini alamadı. Ölüm bu gece de onu almaya gelmemişti.





Varolmayanlar

Delta Force 1977 yılında gittikçe artan uluslararası terörizme karşı kuruldu. Amerikan Ordusu içinden tek tek seçilen ve uzman olarak eğitilen bu askerler gezegen üzerinde bulabileceğimiz en ölümcül savaşçılardır. Varlığı ve operasyonları resmi olarak asla kabul edilmeyen bu birim pek çok filme ve romana konu olmuştur. Aslında ABD buna benzer bir kaç farklı gizli askeri birime sahiptir, ama nedense Delta birliği en çok ilgi çekenleri olmuştur. Şimdi de Nova Logic tarafından piyasaya sürülen bu yeni oyuna konu oluyorlar, bu oyunda seçkin bir Delta üyesi olarak dünyanın dört bir yanındaki çok gizli askeri operasyonlara katılıyorsunuz. Bu operasyonların amacı rehine kurtarmaktan tutun da, gizli terörist kamplarını basıp liderlerini kaçırmaya dek değişiyor. Oyun tür olarak Spec Ops ve Rainbow Six tarzı bir yapıda, ancak özellikle kullanılan gelişmiş Voxel Space 3 grafik motoru sayesinde coğrafi yapı çok daha inandırıcı özellikler sergiliyor. Fakat nedense programcılar oyuna 3D grafik hızlandırıcı kart desteği koymamışlar, bu yüzden grafikler ve oyun sürati olabileceğinden çok daha zayıf kalıyor. Gerekenler ise şöyle, işletim sistemi olarak Windows 95/98 ve NT (Service Pack 3 desteğiyle) kullanılabiliyor. İşlemciniz ise MMX olmak zorunda, en az 166 MMX gerekiyor fakat bir P-2 işlemci kullanılması tavsiye ediliyor. Hafıza miktarı ise en az 32 MB, optimum 64 MB RAM olarak belirlenmiş. Kurulum için HDD üzerinde 120 MB kadar boş alana ve en az 4x CD-ROM sürücüye ihtiyacınız var. Oyun klavye ve Mo-



use yardımıyla oynanıyor, verimli bir oyun için ise her ikisini de istediğiniz konfigürasyonda ayarlama imkanı tanınmış.

Kurşun Yağmuru

Bu oyunda senaryolar genellikle açık havada geçiyor, her ne kadar zaman zaman bina ve barakaların içine girseniz de, bunlar tasarım olarak pek karmaşık sayılmazlar, yani Doom tarzı bir koridor kovalamacası söz konusu değil, eğer klostrofobik bir oyuncuysanız bu oldukça iyi bir haber sayılır. Öncelikle ana menüde kendinize bir karakter seçiyorsunuz, bunun amacı bitirdiğiniz görevler ve oyun ayarları gibi kişisel tercihlerinizin belli bir dosyaya kaydedilmesi. Görev seçim ekranına geçtiğiniz zaman orada tüm senaryoların seçilebilir olduğunu göreceksiniz, ancak seferler yukarıdan aşağı doğru gittikçe zorlaşıyor. Her seferde ilk olarak bir ya da iki görev açık oluyor, ancak her görevi bitirdiğinizde konuya bağlı olarak diğer görevler ortaya çıkıyor. Oyunda toplam olarak kırktan fazla görev mevcut, fakat eğer tek kişilik oyunlardan sıkılırsanız ve iyi bir Internet erişiminiz varsa, oyunu Multiplayer olarak oynayabilirsiniz. Belli bir görevi haritadan seçtiğiniz zaman brifing ekranına geçiyor ve kısa bir bilgi alıyorsunuz. "Change Gear" seçeneği size görev için önerilen donanımı değiştirme imkanı veriyor, kullanılan silahlar ve malzeme standart ABD ordu donanımı, yani Plasma Rifle gibi uçuk şeyler beklemeyin. Ancak bunların doğru seçilmesi ve kullanılması çok önemli, sessizlik gerektiren bir görevde ağır makinalı ile etrafa kurşun saçarak başarılı olabileceğinizi sanmayın sakın.

Gölge Avı

Görev hakkında brifing aldıktan ve donanımı seçtikten sonra görev bölgesine intikal ediyorsunuz, oyun esnasında karakterinizi çeşitli açılardan görme imkanınız olsa da ben en güzelinin kendi gözünüzden görerek oynanan şekli olduğunu düşünüyorum, çünkü bu şekilde etraftan gelen sesleri en doğru biçimde değerlendirme imkanı buluyorsunuz, bu oyunda kulakları dört açmak çok önemli. Görev bölgesi hakkında detaylı bir haritanız ve istihbarat sonucu toplanmış bilgileriniz mevcut, fakat her zaman için bu bilgilerin oldukça eksik olması ihtimali mevcut, mesela genelde etrafta dolanan nöbetçilere sizin dikkat etmeniz gerekiyor. Savaş alanına tek başınıza girmiyorsunuz tabii, genelde operasyona katılan diğer dost kuvvetler de mevcut, bunları vurmamanız sizin açınızdan iyi olur, çünkü her adamın ateş gücüne ihtiyacınız olacaktır. Her görevi bitirmek için belli bir koşulu yerine getirmeniz gerektiğini unutmayın, kampa sız, rehineyi al ve buluşma noktasına ulaştır, gibi örneğin. Oyunda son derece hızlı ve mümkün olduğunca sessiz olmanız gerekli, haritadaki herkesi vurmaya çalışmak genelde sizin vurulma ihtimalinizi yükseltiyor, tabi bazı görevlerde bunu da yapmanız, hatta açık bir meydan savaşına katılmanız gerekecek.

Sessiz Gelen Ölüm

Delta Force bence oldukça iyi ve fakat biraz zor bir oyun, özellikle düşmanın bir yerde beklemeyip çatışma olan bölgeye akması, taktik uygulaması ve dost kuvvetlerin de buna cevap vermesi oyunu hem daha zor, hem daha zevkli hale getiriyor. Benzer oyunlarda olduğu gibi etrafta zırh, malzeme ve sağlık paketleri saçılmış değil, ayrıca karakterinizin taşıdığı malzeme ve sağlığı oldukça sınırlı. Bazı görevlerde bir sandık cephane ya da belki bir medikit bulmak mümkün olabiliyor, ancak dikkatli olmazsanız zaten bunları bulacak kadar bile sağ kalamıyorsunuz. En ufak hata başarısız olmak ve görevi baştan oynamak demek oluyor. Oyun grafik ve etkileşim açısından daha zengin olabilirmiş, bir de en büyük sıkıntı görevlerin düz bir hat üzerinde akması, yani yaptıklarınız diğer görevleri ya da ana senaryoyu etkilemiyor. Fakat bence oyun atmosferi açısından benzerlerinden daha başarılı, insan ne denli kolay öldüğünü hatırlıyor. Şahsen çoğu görevde gerçekten üzerime kurşun yağıyor sanıp masanın üstüne sindiğimi hatırlıyorum da, benzeri bir duyguyu her oyun yaşatamaz insana. Belli konulardaki monotonluğuna rağmen oynaması son derece zevkli bir oyun, tavsiye ederim.





Delta Force Interplay-Black Isle /RPG/ 1 CD

GENEL PUAN 8

YAZAR	: War Lord				
SİSTEM	: Windows 95/98/NT	HD Alanı	: 120 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166 MMX	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ❑ 3Dfx ❑ D3D ❑ Joystick **LEVEL CD :**

MiG-29 FULCRUM



Cehennem Kanatlarımın Altında!

Hmmm, Mikoyan-Guryevich MiG-29, NATO kod adı Fulcrum, ilk uçuş tarihi 1977, resmen hizmete giriş tarihi 1984, Batılı uçak tasarımcılarının hayretten donakalma tarihi 1985! Ehem, bu sonuncusu işin esprisi tabii, aslında "büyük" devletler her zaman "karşı" tarafın ne yaptığını iyi bilirler, askeri endüstrilerde pek az gerçek "sır" vardır. Fakat tabii işin esprisi bu, karşı tarafa çaktırmadan elindeki güçlü kartları göstereceksin ki hafif panik yapsınlar. Sonra da herkes en güçlü nükleer silahı ben üreteyim diyip gezegenin canına okusun, vallahi bunların yaptığını üç aylık çocuklar yapmaz ha, devlet mi yönetiyorlar, kumdan kale mi yapıyorlar belli değil! Neyse, gelelim Fulcrum kardeşimize, bu küçük, şirin, sevimli metal bıldırcın gerçekten de oldukça marifetli ve ölümcül, pek çok açıdan Batılı kardeşlerinden daha üstün sayılıyor. Nitekim hali hazırda yaklaşık 30 kadar ülkenin envanterinde bulunan uçağı, Çin ve Hindistan gibi bazı ülkeler anlaşmalı olarak üretiyor ve satıyorlar. Uçuş oyunları yapmayı iyi bilen nadir firmalardan biri olan Nova Logic ise üşenmemiş bu uçağı konu alan bir simülasyon üretmiş, elleri dert görmesin. Aslında bir sürü F-bilmem ne modeli Batı uçağının birbirine benzeyen oyunundan sonra, kalkıp bir MiG uçurmak bana ilaç gibi geldi, tabii firmanın oyunu oldukça iyi yapmış olması da burada büyük rol oynuyor. Son zamanlarda piyasaya çıkan bir sürü dandik oyundan sonra bu kadar kaliteli bir yapıma denk gelmek beni şaşırtmadı desem yalan olur.

Çığlıktan Hızlı Uçarım!

Ya sizi bilmem ama, uçaklar ve hele de savaş uçakları beni eskiden beri çok etkilemiştir. Sesten daha hızlı bir biçimde hedefe yönelmek, düşmanlarım beni göremeden tepelerinde belirmek, gökleri yırtıp gelerek onlara ölüm yağdırmak ve sonra da onlar yaktığım cehennem ateşiyle yanarken tekrar göğün sınırsızlığında kaybolmak fikri bana acayip bir heyecan veriyor, adeta bir dokunulmazlık ve ölümsüzlük hissi uyandırıyor! Tabii hiç savaşmadan öylesine uçmak da fena değil, ama bir avcı uçağı oyunu genelde tek bir amaç güder, sizi ateşin en ortasına salmak ve kuyruğunuzu biraz tutuşturmak! Doğrusu etrafta bir sürü düşman uçağı varken aynı ölümsüzlük hissini yakalamak o kadar kolay olmuyor, hele de çok iyi bir PC pilotu değilseniz ve oyun bir hayli gerçekçi yapılmışsa! Peki bu kuşu uçurmak için nasıl bir sistem lazım? İşletim sistemi Windows 95/98 olarak belirlenmiş. Oyun son derece gerçekçi ve akıcı grafiklerini Voxel Space 3 adlı bir engine üzerine kurulmasına borçlu, fakat bunun bir bedeli var tabii, işlemci MMX komut setini içermeli, yani en az Pentium 166 MMX olmalı, tavsiye edilen ise P-2 serisi bir işlemci. Ben oyunu 200 MMX üzerinde denedim ve oldukça tatminkârd sonuçlar aldım, fakat bu 3Dfx Diamond Monster grafik hızlandırıcı kartı yardımıyla mümkün oldu. Eğer güçlü bir grafik kartınız yoksa o zaman oyunu Software modunda çalıştırmak zorunda kalacaksınız, bunun anlamı eğer işlemciniz ve hafızanız çok süper değilse oyun hızının çuvallayacağı demektir. Peki ne kadar yavaş? Merak edip 3Dfx kartı devreden çıkardım, sonuç MiG simülasyonundan ziyade tosbağa yarışı gibiydi. Hafıza için 32 RAM yeter deniyor, fakat 64 MB olunca haliyle performans daha yüksek oluyor. CD sürücünüz en az 6X olmalı, ayrıca kurulum için HDD üzerinde 100 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacak. Oyun oldukça geniş bir Multiplayer desteğine sahip, tabii gerekli Internet bağlantısına sahipseniz, bunun haricinde oyunu hakkını vererek oynamak için iyi bir analog joystick gerekecek. Eğer oyun hakkında öğrenmek istediğiniz şeyler olursa, mesela belli uçuş teknikleri, genel performans bilgileri, klavye örtüsü gibi, o zaman oyun diski üzerinde oyunun el kitabının bir kopyasını bulabilirsiniz.



Yıldırım Yağmuru

Bir uçuş oyununda genellikle iki önemli unsur vardır, ilki kullanılan ekipmanın gerçekçiliği, ikincisi ise grafiklerin kalitesi, ne yazık ki uçacağınız görevlerin gerçekçiliği o kadar önemli değil. İşte bu oyunda da tipik bir senaryo sıkıntısı göze çarpıyor, mesela Somali ordusu petrol kaynakları için Ethiopya'yı işgal ediyor, öte yanda bir uyuşturucu tüccarı ordu kurup Çin topraklarına dalıyor vs, vs, vs. Peki bir Rus uçağının tüm bu işlerle ne ilgisi var? Hah işte, Ruslar da fırsat bu fırsat diye Birleşmiş Milletler operasyonlarına filan katılıp dünyaya şirin gözükmeye çalışıyor, süper güç olma iddialarından da vazgeçmiyorlar, ne de olsa Somali'ye kafa tutmak kolay tabii. Benim anlamadığım şey açlıktan nefesi kokan gariban bir ülkenin nasıl olup da bir

anda işgal ordusu kurabildiği, herhalde bilgisayar oyunlarına bu yüzden "oyun" deniyor. İşin kötüsü kitap okumaktan aciz yeni nesil bu oyunları oynayınca dünyanın tamamen farklı bir izlenimini edinecek, çocuklar bunlar sadece senaryo, yani işin film kısmı, tamam mı? Fazla ciddiye almayın yani! Oyun bu tür senaryolar etrafına kurulmuş görevlerden oluşuyor, bir Campaign başladı mı sırasıyla görevleri uçup bitirmeye çalışıyorsunuz. Tabii bir zaman sonra bayması kaçınılmaz olduğundan oyuna bir senaryo editörü eklenmiş, böylece teorik olarak sınırsız sayıda yeni görev yapabilirsiniz, tabii uğraşmak hoşunuza giderse! Öte yandan işin bir de Multiplayer yönü var, Nova Logic bu işe bayağı önem veriyor. Aynı firmanın yapımı olan MiG-29 Fulcrum, F-16 Viper ve F-22 Raptor oyunları Net üzerinde birbirleriyle tam uyumlu olarak çalışabiliyor ve karşılıklı oynamanıza imkan tanıyorlar. LAN ve Internet üzerinde oyuncu sayısı 16 kişiyle sınırlı, fakat firmanın kendi servisi olan Nova World üzerinde oynamak isterseniz bu sayı 168 kişiye kadar yükselebiliyor! Deathmatch ya da Team oyunlarına imkan sağlayan bu servis oldukça yeni sayılır ve öncelikle yukarıda adı geçen oyunları desteklemek üzere kurulmuş.

[illegible]

Gelelim oyunun grafiklerine, doğrusu mükemmel diyebilirim. Voxel Space 3 isimli bu yeni engine özellikle 3D kartlarıyla desteklendiğinde son derece gerçekçi bir satıh yapısı ortaya koyuyor. Çoğu oyunda kendinizi yamalı poligon bir yorganın üzerinde uçuyormuş gibi hissederken, burada dağlar dağa, deniz de denize benziyor. Uçakların grafikleri de oldukça iyi, yüksek G çekerken kanat uçlarında oluşan buhar izlerine dek pek çok detay oyuna tad katıyor. Tabii bazı hileler yok değil, mesela uçakların düşüşü hep aynı şekilde gerçekleşiyor, halbuki gerçek dünyada buna imkan yok. Ayrıca belli bir irtifadan sonra bulutların üstüne çıkıyorsunuz ve aşağısı kayboluyor, yani hava belli bir yerden sonra hep bulutlu! Ancak bunun bilgisayarın grafik gücünü fazla zorlamamak için yapılmış bir hile olduğunu düşürsek, fazla güçlü sistemi olmayanların çok şikayet edeceğini sanmam. Kokpit tasarımı tamamen üç boyutlu yapılmış ve göstergeler gerçekçi bir biçimde çalışıyor. Çoğu oyunda olduğu gibi ekrana üç tane kokpit tipi koymayıp, MiG-29 kokpitini gerçekçi bir biçimde ekrana yansıtmayı başarmışlar. Hoş, çoğu Batı tasarımı uçak artık bu CRT göstergeleri kullanıyor, ancak MiG-29 zaten her açıdan farklı bir uçak, kokpit tasarımı da bu açıdan oldukça geleneksel kalıyor.

Çelik Kanatlı İblis

Şimdi biraz Fulcrum nasıl bir uçak ona bakalım, zira Rus tasarımları her zaman insanı şaşırtan detaylara sahiptir. Öncelikle kokpitin nispeten geleneksel kaldığını söylemiştik, fakat tabii modern bir bilgisayar ve HUD sistemine sahip. Ancak uçuş bilgisayarı Batılı uçakların aksine pilotun işine pek fazla karışmıyor. Tabii "Bitchin Betty" tabir edilen sesli ikaz sistemi arada bir kafa şişiriyor fakat uçuş kontrolü tamamen pilotta, bunun sonucu olarak işini bilen bir pilot uçağın üstün tasarımının sağladığı korkunç manevra kabiliyetini istediği gibi değerlendirebiliyor, bir miktar risk almak şartıyla. Ne yalan söyleyeyim, oyunu çalıştırır çalıştırmaz ilk işim serbest bir uçuşa çıkmak, sonra da ilk fırsatta sadece bu yavruya has olan Cobra ve Tailspin manevralarını denemek oldu. Sonuç? Tanrım, aşk dedikleri bu olsa gerek! Ne zaman boş vaktim olsa oyunu açıp orta irtifada aerobatik numaraları deniyorum, bir Immelmann, bir Split-S, bir Cobra ve sonra klavyedeki salyayı temizlemek için onbeş dakika ara, yalanım yok, o geyik savaş görevlerini daha pek fazla oynama fırsatı bulamadım. Fakat uçtuğum kadarıyla şunu söyleyebilirim, hava savaşında tek bildiğiniz düşmanı uzaktan radarda görüp füze atmak, sonra da kuyruğunuzda cehennemin tüm şeytanları varmış gibi kaçmaktan ibaretse, MiG-29 pek size uygun bir oyun değil demektir. Bu uçağı tek parça geri getirebilmek için bayağı "erkekkkkkk" olmak lazım, çünkü tasarımı itibarıyla Fulcrum ateşin ortasına dalmak ve it dalaşında başarılı olmak için yaratılmış bir uçak. Bunun anlamı düşmanın dibine girip deli manevralarla onu aptala çevirmek, sonra da IRST sistemini kullanıp egzozuna füzeyi yapıştırmak demek. Sonuç olarak bu oyun ve bu uçak, ayı avına çıkarken dürbünlü tüfek yerine av bıçağı almayı tercih edenler için daha uygun. Kararınızı ona göre verin.







Mig-29 Fulcrum
Nova Logic /Uçuş sim./ 1 CD

YAZAR	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 100 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166 MMX	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 16 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick **LEVEL CD :**

GENEL PUAN 8



BÜYÜLÜ TOPRAKLARA YOLCULUK



Efsaneler insan hayalgücünün (ya da sallama kabiliyetinin) eşsiz ürünleridir. Ne tesadüftür ki bu efsanelerin hepsi eskidir. Yani birgün biri kalkıp size 'Abi yesyeni, az kullanılmış, gıcır gıcır bir efsanem var alır mıydın?' derse, önce eğer varsa eşeğinizi suya göndermenizi, sonra eşeğin sudan gelme süreci içerisinde bu şakacı arkadaşın kaba etlerine hatırı sayılır darbeler indirmenizi öneririm.

Bütün bunlar işin şaka tarafı. Aslı istenirse -ki genelde istenir- efsaneler büyük oranda gerçek payı da taşırlar. Ama zaman içerisinde düşle gerçek bu efsanelerde öyle iç içe geçer ki, bunları dinleyen insanlar bir noktadan sonra 'Yok devenin nalı' deme ihtiyacı duyarlar ve hatta derler (Terbiyesizler!!!).

Efsaneler

Bu ay açıklayacağımız oyun da bir efsaneyi konu alıyor. Ya da almıyor da bana öyle geldi. Aslında, efsanelere dair bunca şey zırvaladıktan sonra, bunun benim için pek de önemi yok. Yalnız oyun hakkında emin olduğum birşey var, o da bu oyunun kendi alanında bir efsane olduğu (Yalannnnnnn!!!). Kılıçlar,oklar, kalkanlar, büyüler, yarasalar, hayaletler, garip yaratıklar, hepsi burda gel vatandaş geeeeeeel!!!!!!!

Menüye bir göz atalım

NEW GAME: Yeni oyun. Yeni maceraya buradan haydi. Yeni macera kalkıyor abi bir iki bir iki.

Load Game: Kayıt ettiğiniz olay yerine direkt ışınlar. Kendi otomatik kayıt sistemi de var. Bölüm başlarını her zaman kayıt ediyor. Eğer oynadığınız oyunu beğenmediyseniz veya adamınız kötü durumdaysa, bölümü baştan oynama şansınız var.

MULTIPLAYER: Kendi yarattığınız karakterler ile daha farklı oyun şekilleri sunan bir seçenek. Uğraşmayı sevenler (başına bela almayı sevenler de diyebiliriz) için ideal bir seçim.

SERVER: Benim modemim var. Ethernet kartım var. Ben tek makinede oynamam diyenler için.

CUTSCENES : Başlangıç, ara, orta, sağda solda çıkmış demoları seyretmenizi sağlıyor ("Bakın demoları ne kadar iyi yapmışız" kavramını kafaya yerleştirmeye çalışıyorlar").

HALL OF FAMES : En çok puanı kim almış acaba ... Multiplayer veya Server ortamında oynayan insanlar için iyi düşünülmüş, bu tür oyunlarda pek rastlanmayan bir seçenek.

CREDITS: Oyunda emeği geçen şahısların listesinin yavaşlatılmış, sinematik şekli.Film sonlarında sinema salonunda yer işgal etmek gibi bir şey ...

QUIT: Oyundan çıkmak için bir saat tuş aramayasınız diye yapılmış, çıkış tuşunun kısa yol...

New Game dedik ve oyuna başladık, başlangıç demosunun devamını izleme şansını koymuşlar. Oynamak istediğimiz tipler demodan sonra karşımızda. İsterseniz kendiniz de kahramanımıza bir isim koyabilirsiniz. Sol yukarıdaki satranç taşlarından zorluk derecesini belirledikten sonra, sizin hünerinize kalmış olan kısma başlıyorsunuz.

Tabiı burada da kulanılan menüler, kısa yollar ve bir sürü ıvır zıvır var. Bunlara da ayaküstü bir değinelim.

Ekranın sağ üst köşesinde naçizane bir haritamız var. Harita saklı durumda, sadece geçtiğiniz bölgeleri görebiliyorsunuz. Bir bakıma iyi, çünkü gittiğiniz yerleri tekrar dolaşmak istemezsiniz herhalde (Bu arada oyunun harita tasarımı pek iyi olmamış).

KOMUT ÇUBUĞU: Haritanın hemen altındaki Action olayınıza girmenizi sağlayan ikonlarla dolu. (Daha iyi anlamak için cümle içinde kullanalım: Babamın komut çubuğu var). Bunun üstündekilere de bir dokunuş yapalım.

ATTACK (A): Kılıç, saldır koçyiğidim emrini düşmanlar üzerinde uygularsınız .

MOVE (M): Daire, iç içe oklar, yürü kim tutar seni, sadece hareket emri.

GUARD (G): Savunmada kal, biri gelirse indirirsin sümsüğü beyninin tasına.

DEFEND (D): Defansta kal hiç bir oyuncu gelmesin geriye (top geçer oyuncu geçmez baba).

SWARM (S): Sürü halinde saldırmayı amaçlayan emir.

RETREAT(R): Baktınız fazlalaştılar, başedemiyorsunuz bu emir tabanları yağlayarak olay mahalinden kaçabilmenizi sağlar.

Bir alta inelim

Boy portreniz aslanlar gibi duruyor, dört bir yanındaki ikonlar da işinize yarıyor.

SOL ÜST KÖŞE: (Kitap resmi)
SPELL BOOK (B): Büyü kitabınız. Envai çeşit büyü seçeneği bu kitapta. Tabii ki bunlar beleş değil bunları kazanmanız gerekiyor (İleriki bölümlerde bolca bulabilirsiniz. Bu büyülerinizi dikkatli kullanmanızı öneririm).
SAĞ ÜST KÖŞE: (Adam resmi)
SWICT TO STATS (TAB): Elinizdeki gereçleri görsel olarak görmesini sağlayan resim (Kılıç da eline çok yakıştı) ve elinizdekilerin güç dayanıklılık istatistiklerini gösteren tablodan ibarettir. Gözünüzün her zaman burda olması gerekebilir.
SOL ALT KÖŞE: (Kese resmi)
Inventory (-):kullandığınız herşeyin listesi. Neler var neler yok buradan görebilir, bunları kullanabilirisiniz. Kullanacağınız parçanın



üstüne basılı tutup resmin üstüne bırakmanız yeterli olacaktır. Bıraktığınız parça resimdeki yerini hemen alacaktır.
SAĞ ALT KÖŞE: (Main Menu)
(ESC): Ana menüye dönüş. Buradan oyunu kayıt edip yükleyebilirsiniz ve oyun ayarlarıyla oynayabilirsiniz.

fantastiklik ile stratejiyi birbirine katın RAGE OF MAGES karşısında.

Hem strateji hem de fantastik ögeler içeren Rage of Mages iki farklı tarzdan hoşlananları bir oyunda buluşturuyor. İçinde çok fazla malzeme kullanıldığı için pek de ayrıntıya inilmemiş. Bu durum oynama zevkini etkilememiş. Kullanacağınız eşyalar rasgele karşınıza çıkıyor (Ya bir kayanın dibinde ya da öldürdüğünüz adamın içinde olabilir) ve alana kadar ne olduğunu bilmiyorsunuz. Ne bulursanız toplayın derim (ileride belki işe yarar), düşmanın yapısına göre silah seçmenizi öneririm. Bazı düşmanlar ancak özel silahlarla ölebiliyorlar (Örnek: Yarasalar ok ile ölüyorlar (zıplayarak kılıçla vururum çabasına girmeyin).Hep tek başınıza değilsiniz. Karşınıza çıkan köylerden adam toplayabilirsiniz. Bunlar size katılmaya hazır insanlar (abi beni de al yanına diye bağırıyorlar), bunları küçümsemeyin. Birkaçı bir araya geldi mi epey işe yarıyorlar. Önemli kişileri arkadan uzun menzilli silahları kullanarak saldırtabilir,i diğerlerini de önden sürebilirsiniz. Büyüleriniz olduğunu daha önce de söylemiştik, bunların çok çeşili özellikleri var. Adamına göre büyü kullanmanızı öneririm. Bazıları kafalarına büyü yemeyince ölmüyorlar. İki saat öldürmek için uğraşıyorsunuz. Gücün yanı sıra, hızın da önemi var, ama diğer unsurlar kadar degil. Gece gündüz gün geçme özellikleri var. Elinizi ne kadar çabuk tutarsanız, o kadar iyi olur. Ağaç ve otların arasından yolunuza



devam etmenizde fayda var. Yavaş ilerliyorsunuz, ama diğer duruma göre daha güvende sayılırsınız, görülme riski epey azalıyor. Bilgisayarın sanal belleği gayet iyi, düşmanla bir anda karşılaşabilirsiniz. Az adamı varsa kaçıyor, çok adamı varsa tepenize biniyor. Başedemeyecek gibiyseniz kaçın derim, bir anda işinizi bitirebilirler (mertliğin yüzde doksanı kaçmaktır dostlarım). Bazı bölümler çok uzun sürerken, bazıları da çok çabuk bitiyor. Bu da sıkıcılığı engellemiş oluyor.

güç kılıcınızda olsun!

Oyunumuz kısaca böle ... Düşük sistemde bile gayet iyi çalışıyor. Oyun ilk başlarda sıkıcı gelebilir, ama birkaç bölüm ilerdedikten sonra tadını almaya başlıyorsunuz. Ruhunuzda biraz şövalyelik, eski savaşlara ve efsanelerin ilginçliklerine dalmak varsa. Onları şimdilik yapamayacağınızı varsayarak tatmin olayı açısından bu oyunu oynayabilirisiniz. Bilgelik ruhunuzda , güç kılıcınızda olsun. İyi oyunlar





Rage Of Mages **Monolith** /RTS/ 1 CD

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 90 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick **LEVEL CD :**

GENEL PUAN 7

Ölüler Diyarından Selamlar

GRIM FANDANGO

TAM ÇÖZÜM



Ölüm, herkesin başına gelecek olan kaçınılmaz son. Ölümden herkes korkar ama için için merak etmeden de duramaz. Ölüm eninde sonunda hepimizi yakalayacağına ve o andan itibaren de ondan korkmamıza gerek kalmayacağına göre, bütün günlerimizi ölümden korkarak geçirmek son derece yersiz. Bizim kendimize sormamız gereken, ne zaman öleceğimiz değil, ölümden sonra neler olacağı...

Lucas Arts iyi firmadır. Hadi bırakın Star Wars film serilerini ve bilimum oyunlarını yapmış olmalarını, piyasada oynamaya değecek adventure oyunu mumla aranırken, hep kalite kokan adventure oyunları yaptıkları için severim. Şimdiye kadar Lucas Arts'tan gelmiş olan herhangi bir oyunun kötü olduğunu görmedim, görüldüğünü de sanmam. Tabii ki Grim Fandango da buna istisna değil.

Grim Fandango konusunu Meksika folklöründen almış bir macera oyunu. Meksika'da her yıl kutlanan ölüler festivalinden (Day of the Dead) yola çıkılarak oluşturulan senaryosuna göre, biz ölüler diyarında sıkışıp kalmış bir adamı, Manny Calavera'yı canlandırıyoruz. Görevi yeni ölen kişilere dünyada yaptıkları iyilikler oranında, cennete giden en iyi yolculuk pakedini satmak olan Manny, en pahalı yolculuk olan 9 numaralı tren yolculuğundan yeterince satabilirse, kendisi de buradan kurtulup cennete gitmeye hak kazanacak. Ama bir türlü iki yakası bir araya gelmez Manny'nin, kendi payına sürekli gangsterler, hırsızlar düşerken , yeni iş arkadaşı ve en büyük rakibi Dominic en iyi insanları (yani ölüleri) kapmaktadır. Bu şanssızlık mıdır, yoksa işin içinde başka güçler mi vardır?





Grim Fandango, adventure oyunlarında alıştığımız gibi fare ile oynanmıyor. Manny'yi ok tuşlarıyla yönetiyor, eşya alma ve kullanma işini ise ENTER tuşu ile hallediyoruz. Rahat kontrol için nümerik klavyeyi kullanmanızı öneririm, tabii ki isterseniz tuşları değiştirebilirsiniz. Taşıdığınız eşyaları ise cebinizden çıkartıp kullanıyorsunuz. Oyunda canımı sıkan tek şey buydu, yanınızdaki bütün eşyaları aynı anda göremediğinizden cebinizdekilere teker teker ve sırayla bakmanız gerekiyor. Etrafta dolaşırken alabileceğiniz birşeyin yanından geçerken veya yapabileceğiniz bir şey olduğunda Manny kafasını oraya doğru çeviriyor. Bence diğer adventure oyunlarındaki gibi her girdiğiniz yeni mekanda bütün ekranı fare ile taramaktan çok daha iyi bir yöntem.

Oyunun grafiklerine söylenecek bir şey yok. Lucas Arts firması, ismindeki SANAT lakabını fazlasıyla hakediyor doğrusu, bütün grafikler harika ve üç boyutlu mekanlar oldukça çarpıcı. Sabit grafiklerin dışındaki herşey ise (karakterler, objeler) gerçek üç boyutlu olarak tasarlanmış ve oyun kaçınılmaz olarak üç boyutlu hızlandırıcılara da destek veriyor. 3D kartı olmayanlar hemen ağlamaya başlamasın, kartınız yoksa sadece karakterleri biraz daha pürüzlü olarak göreceksiniz, mekanların grafikleri muhteşemliğinden hiçbirşey kaybetmiyor. Seslere ve müziklere gelince, inanmak için duymalısınız. Profesyonel tiyatro oyuncularının seslendirdiği karakterlere sürekli değişen ve yine tanıdık



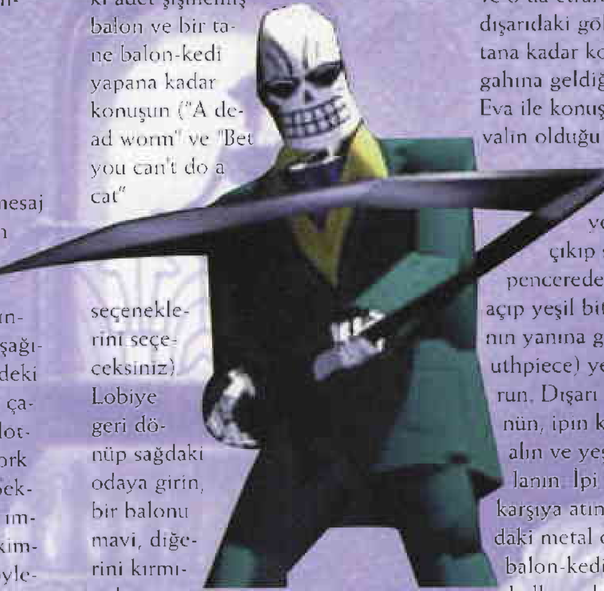
olan grupların hazırladığı müzikler eklenince, bana da bu oyunda emeği geçen herkese saygılarımı sunmaktan başka bir şey kalmıyor.

TAM ÇÖZÜM

BİRİNCİ YIL

Demo bittiğinde (bittiğini mesaj tüpüne bir mesajın gelmesinden anlarsınız) gelen mesajı alın ve okuyun. Ofisinizden dışarı çıkın, sekreterin yanından geçip soldaki asansörden aşağıya inin. Garajın sol üst köşesindeki minik kulübeye gidin ve kapıyı çalın. İçeriden çıkan yaratıkla (Glottis) size imzalanacak kağıdı (work order) verene kadar konuşun. Sekreterin yanına dönün ve kağıdı imzalatmaya çalışın. Patronunuz kimseyle görüşmek istemediğini söyleyecek. Siz de geri dönüp karşıdaki asansörden inin, dış kapıyı açıp çıkın. Sağa gidin ve ara sokağa sapın. Düz ileriye gidip kravatlardan oluşan halata tırmanın. Soldaki açık pencereden patronun ofisine girin ve bilgisayarını inceleyip otomatik cevabı "Ah, Cripes Eva!..." ile başlayan cümleye değiştirin. Geldiğiniz yoldan sekreterin yanına dönün ve kağıdı yeniden imzalatmayı deneyin. Değiştirdiğiniz otomatik cevabı duayn Eva, kağıdı sizin için imzalayacaktır. Yaşayanlar diyarına gelince, yerdeki kese kağıdına sarılı ruhu (oyundaki espri anlayışına bakın), orağınızı kullanarak serbest bırakın.

Ofisinize girip soldaki masanın üzerinden iskambil kağıtlarını alın. Eva'nın masasına gidin ve iskambil kağıtlarını masanın üzerindeki kağıt delicinin (hole punch) üzerinde kullanın. Lobiye inin, mesaj tüpünün ne kadar hassas bir makine olduğundan bahseden kırmızı bir yaratıkla karşılaşacaksınız. Dışarı çıkıp festivalin olduğu yere gidin. Palyaço ile, size iki adet şişmemiş balon ve bir tane balon-kedi yapana kadar konuşun ("A dead worm" ve "Bet you can't do a cat" seçeneklerini seçeceksiniz). Lobiye geri dönüp sağdaki odaya girin, bir balonu mavi, diğerini kırmızı hortumdaki sıvıyla doldurun. Ofisinize çıkıp iki balonu da mesaj tüpünün üzerinde kullanın. Mesaj makinası bozulunca tekrar lobiye inip soldaki odaya girin. Açık kapının kolunu çevirin (deadbolt). Yaratıkla konuşun ve buradan çıkın. Tekrar içeri girin, duvardan yangın söndürücüyü alın. Kapıyı açıp delikli iskambil kağıdını kırmızı tüpün üzerinde kullanın. Demodan sonra patronun odasına girin ve başınızın nasıl bir belada olduğunu öğrenin.



Glottis'in kulübesine kapatıldık ve o da etrafta değil. Kapıyı tıklatıp dışarıdaki gölge ile sizi dışarı çıkartana kadar konuşun. Örgütün karargahına geldiğinizde Salvador'la ve Eva ile konuşun. Dışarı çıkıp festivalin olduğu yerdeki orta çadırdan bir ekmek aşırın.

Kravat ipin olduğu yere geri dönün. Yukarı çıkıp sola devam edin. Açık pencereden girin ve çekmeceyi açıp yeşil bitkiyi alın. Boks torbasının yanına gidin ve ağızlık (mouthpiece) yere düşene kadar vurun. Dışarı çıkıp ipin yanına dönün, ipin kısa olan ucunu elinize alın ve yeşil bitkiyi üzerinde kullanın. İpi (yanı kravatları) alıp karşıya atın. Çatıya çıkınca, ortadaki metal çukurun üzerinde önce balon-kediyi, sonra da ekmeği kullanıp kuşları korkutun. Güvercinler gidince, bulundukları yerden yumurtaları alın. Tekrar sokağa dönün, garaja girip Glottis'in kulübesine gidin. Ağızlığı sağdaki masanın üzerindeki çamur makinası ile doldurun (fill-a-dent). Boş bir yere gidip HİÇBİRŞEYE BAKMAZKEN ağızlığı kendi üzerinizde kullanın. Dışarı çıkıp duvardaki mavi gözü kullanın. Yumurtaları Salvador'a, ağızlığı Eva'ya verin.



Ormanlık bir yerde bulacaksınız kendinizi. Sağdaki ekrana geçip Glottis'le konuşun. Aptal Glottis farkına varmadan kendi kalbini söküp atacak. Yattığı yerin arkasındaki ormana girin. Örümcek ağının yanındaki kemik yığınından bir kemik alın ve bunu örümcek ağının üzerinde kullanın. Orağınızı çıkartıp ağın üzerinde kullanın ev Glottis'in bulunduğu yere geri dönün. Kalbi yerden alıp Glot-

tis'in üzerinde kullanın. İsmi Bonewagon olan arabanıza binip sağdaki açıklıktan geçin. İki yanında pompalar olan ağacın yanında yapmanız gereken, Glottis'in getirdiği el arabasını yerdeki hortumların üzerinden geçirerek, hortumlara bağlı olan sağ ve sol pompaların aynı anda çalışmasını sağlamak (yani bir sağ bir sol pompalar çalışacak) Böylece ağaç sağa sola sallanmaya başlayacak. Biraz zamanlama ve biraz sabırla başarabilirsiniz. Makinanın üzerindeki kolu çekip aletin durmasını sağlayın. Glottis yukarıya çıkınca makinayı tekrar çalıştırın. Demodan sonra Bonewagon'dan inin, sağ alttaki işaret levhasını alıp ormanın sol üstündeki açıklıktan geçin. Levhayı herhangi bir yere koyduğunuzda bir noktayı gösterecek. Gösterdiği yöne biraz ilerleyip levhayı yeniden yere koyun. Sürekli olarak levhanın gösterdiği yöne giderseniz, doğru yeri bulacaksınız (ekranın ortasının bir sol altındaki koyu yer). Açılan kapaktan girin ve sağ alttaki işaret direğini sallayın. Düşen anahtarı otomatik olarak alacaksınız. Arabanıza geri dönüp üstteki taşlık araziden devam edin. Kapıyı açıp içeri girin. Ateşten kundužlar tarafından kovalanacaksınız. Tekrar içeri girin ve kemik yığınlarının başladığı yerden üç dört tane kemik alın (ortadaki yeşil kemiğin yakınından). Sola gidin, bir kunduz üstünüzdeki kayanın üzerine gelip oturacak. Aldığınız kemiklerden birini zift nehrine atın ve hemen yangın söndürücüyü çıkartıp kemiğin peşinden atlayan kunduzu söndürün. Nişan almak için sağ-sol, sıkmak için ENTER tuşlarını kullanın. Üç-dört kere bu işlemi tekrarlayın, taa ki bütün kunduzlar bitene kadar. Dışarı çıkıp soldaki kilitli kapıyı anahtarınızla açın.

Rubucawa'ya varınca, merdivenlerden en üste çıkın ve yeri paspaslamakta olan Celso ile konuşun (hatırlamadınız mı? Hani şu asa verip gönderdiğiniz ilk müşteri). Kayıp karısının resmini alıp dışarı çıkın. Sağdaki sisin içine girin ve denize uçun, merak etmeyin denizci Valesco sizi kurtaracak. Aşağı inip Valesco ile konuşun. Celso'nun karısının resmini gösterin ve gemi kayıt defterini alın. Kayıt defterini Celso'ya verin. Artık bir işiniz var.



İKİNCİ YIL

Şu bir sene Manny'ye yaramış galiba, işleri bayağı ilerletmiş doğrusu. Neyse, içeri girip sağdaki masanın üzerindeki Salvador'dan gelen mesajı alın. Aşağıya inin ve Lupe ile konuşun. Dışarı çıkın. Demodan sonra Valesco ile konuşun soldaki uzantıdan geçip Rubucawa'nın heryerine gitmek için kullanacağımız merkez noktasına gelin. Burası oldukça büyük bir bölüm, o yüzden kaybolduğunuzda bu merkez noktayı bulmaya çalışın. Soldaki geçit işçi arıların olduğu limana ve deniz fenerine, üstteki yol bara ve sizin kafenize giden asansöre, sağdaki Valesco'nun bulunduğu limana, aşağı yol ise Toto'nun dövme dükkanına, kedi yarışlarının yapıldığı yere ve polis merkezine gidiyor. Şimdi, ilk önce kendi kafenize gidin (Calavera Cafe), aşağıya inip sola gidin ve barın arkasına geçip altın içkiyi alın. Soldaki kapıdan rulet oynanan yere gelin. Ortadaki masada içki içen Charlie ile konuşun. Kedi yarışlarını VIP salonundan izlemenizi sağlayacak bir bilet ve sahte kedi yarışı bileti basmanızı sağlayacak bir makine verecek. Bara geri dönüp Glottis ile konuşun. VIP biletini alıp yarışlara kaçacak. Merkezden aşağıdaki yola gidin ve ilerideki kolu çekip kedi yarışlarının yapıldığı yere gidin. İçeri girince sağa dönüp büyük kedi heykelinin yanındaki açık kapıdan girin. Kedi mamasının üzerindeki konserve açacağını alın. Geri dönüp merdivenden yukarı çıkın. Sağa gidip asansörle VIP salonuna çıkın. Mutfağa girin ve hindi sosu aletini alın (turkey baster). Garson dolaba girince kapıları arkasından kapatıp orağınızı da kapıya sıkıştırın. Merdivenden çıkıp konserve açacağını şarap fıçısının üzerinde kullanın.



Bodrum katına gelince, forklift'e binin ve asansöre girin, ama forkliftin kaldıraçlarının kapıya dönmüş olmasına dikkat edin. Düğmeye basıp asansörü çalıştırın ve hemen forklift'e binin. Üst kata çıkarken asansör boşluğunda bir açıklık göreceksiniz, tam oradan geçerken forklift'i ileri sürüp asansörün durmasını sağlayın. Forklift'in yanındaki kolu çekip kollarını kaldırmasını ve böylece geçebileceğiniz bir boşluk oluşmasını sağlayın. Yolu takip edin ve çantayı alın. Demonun sonunda bir adet denizciler birliği kartınız olacak.

Blue Cascet barına gidin. Demodan sonra mutfağa girip hindi şeysini (turkey baster) bulaşık suyunun üzerinde kullanın. Dövmeci Toto'nun yerine gidin, kulübenin arkasına geçin. Buzdolabını ve içindeki rafı açın. İki adam da dolapla ilgilenirken, içki şişesine koşup hindi aletine doldurduğunuz sıvıyı içine boşaltın. Naranja uyuyunca üzerini araştırın ve künyesini alın. Kedi yarışlarının olduğu yerdeki merdivenlerin en üstüne çıkıp karakola gelin. Anna ile konuşun. Sağdaki dedektörden geçmeyi deneyin. Altın içkinizden içip tekrar deneyin. Carla ile yalnız kalıp, eski

muhabbetlere girince "Hey Carla, that's an awfully nice metal detector" seçeneği çıkana kadar konuşun, çıkınca onu seçin ve "Yes" deyin. Kedi heykelinin yanındaki kapıya geri dönün. Tramplenin en ucundan biraz geride durup yüzünüzü ekrana gönün ve orağınızı kum havuzunun üzerinde kullanın. Metal dedektörünü bulunca, polis merkezine çıkan merdivenlerin başına gelin ve sola devam edin. Yolun sonundaki yeşil demir kapıdan morga girin. Naranja'nın künyesini cesetlerden birisinin üzerinde kullanın. Membrillo ile konuşup metal dedektörünü ona verin. Ölü olmadığı halde Naranja'yı ölü olarak kabul ettirdik.



Merkeze geri dönüp sola gidin ve arılarla konuşun. Arkadaşın iletişim problemi var sanırım. Blue Casket'e gidip sol önde oturan üç tiple konuşun. Salvador'un mesajını gösterin ve masanın üzerindeki kitabı alın. Kitabı arıların başı Terry'ye götürün. Kedi yarışlarının VIP salonuna geri dönün. Masalardan birinde oturan avukat Nick ile konuşun. Avukatınız olması için ikna etmelisiniz. Kesinlikle ikna olmayacak ama siz yine de hep en iyi seçenekleri seçerek konuşun ve en sonunda Olivia ile olan ilişkisinden Max'e bahsetmekle tehdit edin. Masada bıraktığı sigara paketini alın ve polis merkezine gidin. Sigara kutusunu Carla'ya verip "I don't know, I found it under your desk.","Yes" seçenekleri ile konuşun. Yeni aldığınız anahtar ile birlikte deniz fenerine gidin ve kapıyı açın. Zavallı Lola'yı son nefesini verirken göreceksiniz. Arkasında bıraktığı kağıdı alın. Calavera Cafe'ye geri dönüp kağıdı vestiyer üzerinde kullanın. Ceketi araştırın. Çıkan kağıdı dövmeci Toto'ya götürüp gösterin. Size bir fotoğraf verecek. Kedi yarışlarına geri dönün ve bilet gişesinin yanında durun. Sahte bilet basma makinasını çıkartıp soldan sağa "2 - Tuesday (TUE) - 6" yazacak şekilde ayarlayıp üstteki düğmeye basın. Sahte bileti soldaki gişe üzerinde kullanın. VIP salonuna geri dönüp Nick ile Olivia'nın resmini Nick'e gösterin. Terry'yi kurtardınız, arıların bulunduğu limana geri dönüp sağdaki aletleri inceleyin.

Calavera Cafe'ye geri dönün ve ofisinize çıkın. Masanızın üzerindeki rulet masalarının ayarlarını değiştiren mekanizmayı çalıştırın. Soldaki dairedeki sağdaki kırmızı nokta yanınca mıknatıs işareti olan düğmeye basın. Böylece polis şefi cafenizi kapatacak ve siz de bir gemide yer silici olarak yeni bir maceraya atılacaksınız.

ÜÇÜNCÜ YIL

Manny oğlum, senin bu şansına (azmine demeliydim aslında) ben ne diyim, şimdi de gemi kaptanı olmuşsun. Neyse, demodan sonra soldaki kapıdan aşağı inin. Merdivenden aşağı inin ve Glottis tarafından kurtarılın. Sağdaki düğmeye basıp sağ demiri kaldırın. Kontrollere gidip Enter'a ve sağa basın. Sağ demirin üzerinde orağınızı kullanın. Sol tarafa gidip düğmeye basın. Gemiyi tamamen ikiye ayırmak için kontrollere gidip kolları tamamen geriye çekin.



Denizin dibini boylayınca, sola, ışığın bittiği yere gidin. Kafasında lamba olan adam geçerken Enter'a basıp konuşun. Adı Chepito olan bu adamla konuşmayı kesmezseniz sizi gereksiz yere dolaştırıp aynı yere getirecektir. O yüzden, konuşmayı kesin. Chepito tam Glottis'in yanından geçerken tekrar Enter'a basın. Lambasından yakaladığınız Chepito'yu sola, Glottis'e doğru çevirin. Mavi ışığın kaynağına ulaşınca, sola ve ileriye, ilerideki kayanın yanına gidin ve kayanın etrafında bir tura atın. Chepito yakalanacak, demo olacak.

İlerideki asansöre binin, sağdaki yoldan ilerleyin. Sonunda yıllardır peşinde olduğunuz kadını buldunuz. Ama eski arkadaşınız Domino da onunla birlikte. Yeni ofisinizde uyandığınızda kafesteki çocuklarla konuşun. Kafanıza attığı küçük çekici yerden alın. Meche'nin ofisine gidin ve onunla konuşun. Meche'nin çorabını almanız lazım. Bunun için yanındaki kültablasını öyle bir zamanda kullanmanız lazım ki, Meche sigarasının küllerini döktüğünde bacaklarına gelsin. Biraz uğraşarak ve iyi bir zamanlamayla başarabilirsiniz. Çorabı kaçan Meche, çorabı arkanızdaki çöp kutusuna atacak. Çorabı alıp asansörle aşağıya inin ve sola gidin. Matkapla çalışan Che-





pito ile konuşun. Küçük çekici verip matkabı, çorabı vererek silahı alın. Asansörün olduğu yerden sağa gidin. Taşıma bandının üzerine çıkıp yukarıya gidin. Soldaki merdivenden vince çıkın ve vinci adanın diğer tarafına kadar götürün. Vincin zincirini aşağıya indirin. Vinçten inin, zincirin ucundaki aletin üzerinde matkabı kullanın. Vince geri dönüp zinciri tekrar aşağıya indirin ve sonra tekrar kaldırıp silindirleri sökün. Vince geri dönün ve zinciri yukarı kaldırıp gemiyi takıldığı yerden kurtarın. Meche'nin ofisine geri dönüp silahı ona verin. Demodan sonra dışarı çıkıp soldaki demir kapıya gelin. Matkabı kapının sağında kullanın. Kilit mekanizması ortaya çıkınca kapının ortasındaki kolu çevirmeye başlayın. Yapmanız gereken soldaki yarı dairelerin kenarlarının sağa bakmasını sağlamak. Sürekli sağa veya sola çevirerek ve en üsttekinden başlayıp, diğer daireye geçtiğinizde yönünüzü değiştirerek başarabilirsiniz. Bütün dairelerin kenarları sağa bakınca orağınızı kilidin üzerinde kullanın. Kapının kolunu çekip açın. İçeri girip kapıyı arkanızdan kapatın. Kapının üstündeki açık kabloların üzerinde orağınızı kullanın, gizli kapıdan geçin. Orağınızı yandın söndürme sistemi üzerinde kullanın. Sağdaki borunun üzerindeki vanayı açın. Suyun aktığı parkeyi gördünüz mü? İyi, o zaman bir önceki odaya dönüp yerden baltayı alın. Suyun gittiği parkenin üzerine sürükleyin baltayı ve orada kullanın.

Vinç ile birlikte adanın diğer tarafına gidin ve zinciri taşıma bandının üzerine indirin. Vinçten inin, tekrar denize girin. Bandın yönünü değiştiren kolu çekip zinciri aşağı salın. Kolu iki kere daha çekip zincirin taşıma hattına sarılmasını sağlayın.





Demolardan sonra Domino ile karşılaşacaksınız. Orağınızı çıkartın ama Domino'nun değil, ahtapotun gözünün üzerinde kullanın. İşte bitti (mi?)

DÖRDÜNCÜ YIL

Merdivenlerden inip tabutu açın. Bruno ile konuşun ve size vereceği kupayı alın. Yukarı gidip kapı bekçisiyle konuşun. Bir kat aşağı inip merdivenlerin altındaki kapıdan girin. Glottis ile konuşun. Aşağıdaki mutfağa inin, kupayı kahve rafının (coffee cup rack) üzerinde kullanın. Sağdaki çekmeceyi açıp bezi alın. Dışarı çıkıp bezi petrol bidonuna daldırın. Mutfağa dönüp



bezi tost makinasının üzerinde kullanın.

Rubacawa'ya geri döndüğünüzde limana gidip Valesco ile konuşun. Bıraktığı şişeyi alın. Blue Casket'e gidip mutfağa girin ve şişeyi fıçının üzerinde kullanın. Glottis'in yanına dönüp şişeyi ona verin. Glottis geri dönünce tekrar konuşun. Dövmecinin yerine gidip ilaç dolabından sıvı nitrojeni alın. Garaja dönüp sıvı nitrojeni yerdeki sıvının üzerinde kullanın. Arabanın arkasındaki bombayı kullanıp Rubucawa'yı terkedin.

Cesedin kolunu alın. Meche ile konuşun ve dışarı çıkıp arabanın arkasından devam edin. Merdivenden çıkın, diğer merdivenden de çıkın. Ekranın önündeki kahve sürahisini alın ve merdivenden yukarı çıkın. Kahveyi aşağıdaki adamların üzerine dökün. Aşağı inip sağdaki kapıdan girin. Tekrar merdivenden çıkın ve soldaki aleti (grinder) kesik kolu kullanarak alın. Merdivenden ve diğer merdivenden inin, gazinoya girin. Pardesülü adamla iki kere konuşun. Meche ile iki defa konuşun. Çarşafı Charlie'nin üzerinde kullanın ve hemen pardesülü adamla konuşun.



Tuvalete gidin ve yeni kıyafetinizle birlikte dışarı çıkın.

Gizli karargaha geri dönün. Çöpten fotoğrafı alın. Hector'un notunu ve fotoğrafı güvercinin üzerinde kullanın. Merdivenin yanına dönün ve Glottis'ten uzaktan kumandayı alın. Bonewagon'un arkasındaki yoldan devam edin. Sağdaki tünelden girin ve tünelin girişinde içine kolu koyduğunuz grinder'ı kullanın. Timsahla karşılaşınca uzaktan kumandayı kullanıp arabayı yukarı kaldırın. Üstteki geçitten merdivenin yanına gelin. Uzaktan kumanda elinizdeyken aşağı inmeyi deneyin. Timsah geri dönünce hemen yukarı çıkıp kumandayı kullanın ve kuyruğunun arabanın altına sıkışmasını sağlayın. İlerleyip çiçekçiye girin. Orağınızı çıkartıp kapının üzerindeki yapışkan bant topağını sökün. Tekrar içeri girip adamla konuşun silahı ve çiçek tohumlarını alın.

Gazinoya geri dönün. Asansörün önünde duran pembe yaratıkla konuşun. Size sorduğu sorunun cevabı, arkanızdaki panoda en son yana numara olacak. Yukarı çıkınca Celso ile konuşup bilet alması için ikna edin. Uzuun bir demodan sonra çatının sağ tarafındaki uzantının yanına gidin. Çatının kenarına tırmanıp çıkıntının üzerinde Grinder'ı kullanın. Çiçek tohumlarını da kullanın ve geri dönüp merdivenden tırmanın.

Tepenin üzerindeki eve gidin, vurulduktan sonra sıvı nitrojeni kendi üzerinizde kullanın. Arabaya geri dönüp Salvador ile konuşun. Bavulu açın ve dışarı çıkan bileti alın. Evin arkasına gidin ve bileti elinize alın. Bilet size sürekli olarak Salvador'un vücudunun bulunduğu yeri gösterecektir. Doğru yeri bulduğunuzda orağınızı çıkartıp Salvador'un cesedini bulun (buradaki demo çok güzel). Cesedi arayıp anahtarı alın. Arabanın yanına dönüp anahtarla bagajı açın ve silahı alın. İlerideki su tankının yanına gidin ve silahı su tankının üzerinde kullanın, eve geri dönüp kapıyı açın ve oyunu bitirin.

Grim Fandango kesinlikle şimdiye kadar oynadığım en iyi adventure. Belki Sanitarium ile başabaş gelebilir ama o da çok kolaydı. Grim Fandango'yu bitirmek için aşağı yukarı 10 saat oynamanız gerekecektir, tabii ki çözümünü biliyorsanız. Bu oyun için Lucasarts'ı tebrik etmek istiyorum, macera oyunlarına olan ilginin azaldığı sıralarda böyle bir şaheseri piyasaya çıkartarak adventure piyasanın yeniden canlanmasını sağlayacaklarına inanıyorum.



GRIM FANDANGO Lucas Arts /Adventure/ 2 CD

GENEL PUAN **10**

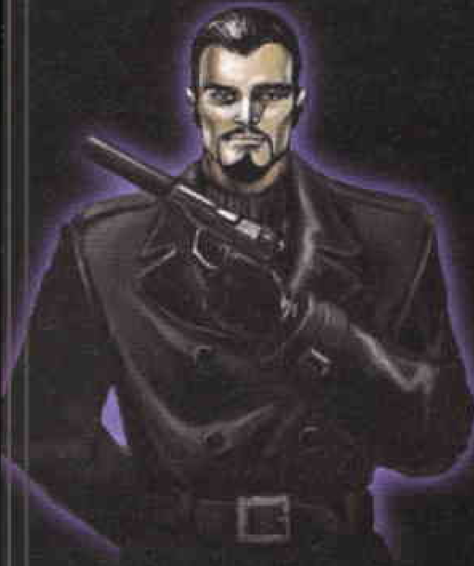
YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 130 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 6 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★★
Bilgi İçin	: Aral İthalat Tel:			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx ■ D3D ■ Joystick **LEVEL CD : Ağustos 98**

Vigilance



Onlar dünyanın çeşitli ülkelerinden gelerek aynı amaç doğrultusunda, aynı yerde toplandılar. Onların tek amacı dünyayı teröristlerin hain saldırılarına karşı korumak. Tabii ki sizin yardımınızla...



Yeni yılın bu ilk sayısına hazırlanırken elimizde o kadar çok oyun vardı ki, istesek şimdiden Mart sayısını bile hazırlayabilirdik. Ama bizim için önemli olan çok yazmak değil, en iyisini en yenisini yazmak. Bizim için önemli olan oyunlar hakkında kendi düşüncemizi, gerekirse nasıl çalıştığını, başarıyı elde etmek için ne yapılması gerektiğini, gerekirse tam çözümünü kendi kalemimizden yazmaktır. Öyle başkalarının papağını olup onlar ne derse yazmak veya şirketlere para kazandırmak için "Ulan aslında oyun kötü ama, işte adamlar da getirmişler, boşver satılsın" düşüncesiyle kötü olana da iyi diye yazmak bize yakışmaz. Ben bir kere delikanlının el kitabını okumuştum da onda böyle bir şeyin çok kötü olabileceği ve böyle bir düşüncenin delikanlıya yakışmayacağından bahsediliyordu anladın mı? Çünkü bizim amacımız bu dergiyi alanların seçici davranması, önüne gelen her oyunu almaması. İşte böyle en iyileri seçmeye karar vermişken de Vigilance'i yazmadan edemezdik. Aslında benim bu türle tanışmam çok da eskiye dayanmıyor. Geride bıraktığımız yılın en iyi oyunlarından biri olarak nitelendirilebilecek Spec OPS, SWAT, Rainbow Six derken, geldik şimdi Vigilance'a. Bu oyunların tümünde gerek asker, gerek polislerden oluşan özel bir tim yönetiyor, yeri geldiğinde düşman mevzilerine sızıyor, yeri geldiğinde teröristlerin rehin aldıkları insanları kurtarıyorduk. İşte Vigilance bu türün en son örneklerinden biri.

Gelelim Konuya

Yakın gelecekte dünya teröristlerin saldırıları karşısında bunalmıştır ve her geçen gün terörist saldırıların sayısı artmaktadır. Eh şimdi bu da bir bilgisayar oyunu olduğuna göre iyilerden yana olmamız gerekiyor ve bu saldırılara karşı insanlığı koruyabilecek tek vurucu gücü yönetiyorsunuz. Special Intelligence Operations Network yani kısacası SION. SION askerleri, görevlileri vs. dünyanın çeşitli ülkelerinden seçilmiş kendi dallarındaki en iyi kişiler. Bir tanesi bilgisayar konusunda bir dahi, bir tanesi bir biyomekanik mühendisi vs. Dannn. Arkası ve ayrıntılı açıklamalar az sonra, belki alt paragrafta veya sonraki sayfada. Şu an için nerede olacağını tam olarak ben de bilmiyorum.

Bu kuvvet kurulmuştur, fakat terörizm zehirli mantar gibi dünyanın her yerinde üremeye devam eder. Ama bir süre sonra bir düşünce ortaya atılır. Kendi çapında küçük ve pek önemsiz görünen saldırılar acaba büyük bir komplonun bir parçası veya hazırlık çalışması olabilir mi? İşte önce cevabının bulunup daha sonra da çözüme kavuşturulması gereken soru bu. Acaba bunlar sadece küçük saldırılar mıydı, yoksa bunlar arasında bir bağlantı var mıydı? Ben de bilmiyorum. Gerçekten.... Oyunda tek tek kullanabileceğiniz toplam 8 karakter mevcut ve bunların özgeçmişlerine bakarak başlayacağınız görev için aralarından uygun olanı seçebilirsiniz. Büyük bir bölümü silah olmak üzere kırkın üzerinden parça çatışmalarda size en iyi şekilde yardımcı olmak için hazır durumda bekliyor. Single Player modunda oldukça kaliteli, heyecanlı görevlerde oldukça zeki olduğunu söyleyebileceğim teröristlerle karşı karşıyasınız. Üç zorluk derecesinden en kolay olanı Rooki'de bile kaçıyorlar, saklanıyor, pusu kuruyorlar vs. Diğer dereceleri düşünmek bile istemiyorum. Olayların geçtiği mekanlar fotorealistik teknolojisi kullanılarak günümüz dünyasının farklı yerlerinden hazırlanmış. Tabii ki her şey üç boyutlu.

Gelelim Oyuna

Single Player modunda oynarken maalesef görev seçme hakkınız yok. Yani önünüze ne konursa onu yiyeceksiniz artık. Ne yapalım. Bence oyuna başlamadan Training Center'a uğramak ve sıradaki görevi bir oynamak lazım. Training Center'da oynamak için de bir karakter ve zorluk derecesi seçmeniz gerekli. Eğer Training Center'da sıradaki görevi bitirseniz, bu bölümü geçmiş sayılmıyorsunuz. Görevi gerçekten oynayıp bitirmeniz gerekli. Oyuna şöyle bir baktığımız zaman hiçbir şeyin göründüğü kadar kolay olmadığını görüyoruz. Herşeyden önce kaprisli devlet sanatçısı Vigilance kurulum için 650 MB sabitdisk alanı istiyor. Eh bu kadar da kolay değil. Herşey sabit bir diskette olmasına rağmen, bir görevin hazırlanması ayaküstü bir şeyler yemek için size gerekli zamanı sunuyor. Siz de bu arada göreve hazırlanıp dinç kafa ve dolu bir mide ile oynayabilirsiniz. Dedik ya o kadar kolay değil diye. Teröristlerin zekası gerçekte olamayacak kadar yüksek tutulmuş. Sese karşı tepki verebiliyor, mahalledeki arkadaşları kahveden çağırabiliyor, saklanabiliyor, kaçabiliyor, pusu kurabiliyor ve bunların hepsini çaylakta oynarken yapıyorlar. Oyunda 25'in üzerinde silah mevcut ve hepsinin size ve karşıdakine verdikleri zararlar farklı. Karakterin otomatik nişan alma özelliği olmadığı için burada bütün iş size düşüyor. Bu tür oyunlarda sık karşılaşılan birkaç sorun maalesef bu oyunda da mevcut. Ama tabii belki de bunları dünya üzerinde kafasına takan tek insan benimdir. Duvarlardaki ateş izleri oldukça iyi ve kaybolmuyor. Ama cesetler öyle mi, tamam öyle kalas gibi yere yığılarak ölmüyorlar belki ama, ilginçtir öldükten sonra buhar olup uçuyorlar. Duvarlarda falan kan izi var, ama acaba nerede bu cesetler? Bir de şöyle bir olay var. Mesela bir yapıya giriyorsun ama dışarıda kimseyi bırakmıyorsun, camlardan dışarısını gözlüyorsun, kimsecikler yok. Oh be deyip tam dışarı çıkıyorsun, karşında senden hiç hoşlanmayan dört tip. Haydaa ulan nereden çıktı bunlar ne yapacam ben şimdi. Öyle bir durum ki bu insanların başka bir yerden gelme ihtimali yok. Havadan indirme yapmaları da imkansız. Neyse ama bu durum biraz da olsa oyunun heyecanına ve stresine eklentilerde bulunuyor. Oyunu sadece Mission Briefing ekranında Save'leyebiliyorsunuz. Eğer bu ekrandan çıkacak olursanız, geri dönme hakkınız olmadığı için önceki görevi tekrar oynamak zorundasınız. Oyun esnasında kayıt seçeneği olmadığı için sadece görevi başından kaydedebiliyorsunuz. Ve eğer ölecek olursanız görevi en başından oynamak zorundasınız.

Vigilance'a Gel Kapışalım

Eh şimdi böyle bir oyunun Multiplayer oyunu desteklememesi bir abes olurdu. Adamlar da abesle iştigal etmemek için koymuşlar oradan iki Multiplayer. Vigilance'ı LAN üzerinden oynayabilmek için her makinede birer Vigilance CD'si, bir de IPX protokolüne ihtiyacınız. Toplam 16 kişinin eş zamanlı olarak oynayabildiği Multiplayer modunda Deathmatch için 27 karakter arasından size uygun olanı seçebilirsiniz.

Heat üzerinden de oynayabileceğiniz bu oyun içerisinde kendi özel yazılımı bulunuyor. Ama burada oynayabilmek için bazı şartları yerine getirmeniz lazım. Bunlardan donanım kısmına dahil olanlar: 4x CD-ROM, 28.8 Modem, Java Destekli Netscape Navigator 3.04 veya Internet Explorer 3.02A üstü sürümler ve en önemlisi bir adet Internet bağlantısı. Bu kadarla da kalmıyor tabii gerekenler. Bunun için bir de Heat'e kayıt olmanız gerekiyor. Size verilen şifre ve kullanıcı



ismi ile Heat'e girdikten sonra karakterinizi seçin ve ister yeni bir yol oluşturun, isterseniz de varolan bir oyuna dahil olmaya çalışın.

Sen Ne İşe Yararsın

Abi elimden her iş gelir, ne iş olsa yaparım abi mantığı bu oyunda biraz gereksiz. Çünkü her karakterin kendine has özellikleri mevcut. Bunun için görev hakkında bilgi aldıktan sonra uygun karakteri seçerseniz, işiniz oldukça kolaylaşacak. Bakalım kimler gelmiş. Gelmişler mi?





Alexander Blair

Uyruk: Amerika Birleşik DevletleriYaş: 35 Boy: 5'9" Kilo: 145 lbs.
Uzmanlık Alanı: Gizlilik
Diğer: Adam Öldürme, Haberleşme, Patlayıcı, Tıp

John Blutanski

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 29 Boy: 6'1" Kilo: 205 lbs.
Uzmanlık: Patlayıcı
Diğer: Adam Öldürme, Yakın Dövüş, Tamir

Nikki Davis

Uyruk: Rusya
Yaş: 32 Boy: 5'11" Kilo: 140 lbs.
Uzmanlık: Güvenlik Sistemleri
Diğer: Haberleşme, Bilgisayar, Tıp, Tamir

Amy Long

Uyruk: Çin
Yaş: 25 Boy: 5'1" Kilo: 120 lbs.
Uzmanlık: Keskin Nişan
Diğer: Adam Öldürme, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif

Tasmin Leandri

Uyruk: Fransız
Yaş: 23 Boy: 5'10" Kilo: 140 lbs.
Uzmanlık: Cinayet
Diğer: Keskin Nişan, Yakın Dövüş, Gizlilik

Scott Maxwell

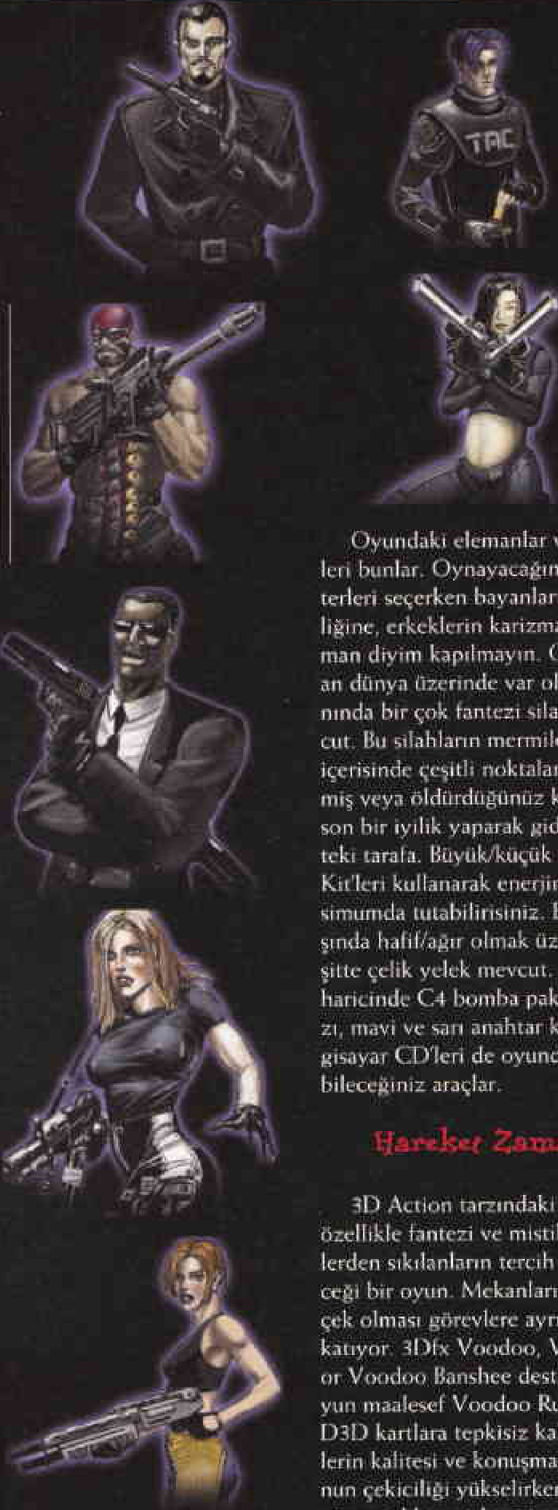
Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 22 Boy: 5'8" Kilo: 145 lbs.
Uzmanlık: Bilgisayar
Diğer: Haberleşme, Güvenlik Sistemleri, Tamir, Gizlilik

Lorenzo Menez

Uyruk: İspanya
Yaş: 50 Boy: 5'9" Kilo: 150 lbs.
Uzmanlık: Keşif
Diğer: Patlayıcı, Tıp, Yakın Dövüş, Gizlilik

Damen Rush

Uyruk: Amerika Birleşik Devletleri
Yaş: 34 Boy: 6'0" Kilo: 180 lbs.
Uzmanlık: Tıp
Diğer: Keskin Nişan, Güvenlik Sistemleri, Gizlilik, Keşif



Oyundaki elemanlar ve özellikleri bunlar. Oynayacağınız karakterleri seçerken bayanların çekiciliğine, erkeklerin karizmasına aman diyim kapılmayın. Oyunda şu an dünya üzerinde var olanlar yanında bir çok fantezi silah da mevcut. Bu silahların mermileri görev içerisinde çeşitli noktalara gizlenmiş veya öldürdüğünüz kişiler size son bir iyilik yaparak gidiyorlar öteki tarafa. Büyük/küçük Medical Kit'leri kullanarak enerjinizi maksimumda tutabilirsiniz. Bunun dışında hafif/ağır olmak üzere iki çeşitte çelik yelek mevcut. Bunun haricinde C4 bomba paketi, kırmızı, mavi ve sarı anahtar kartlar, bilgisayar CD'leri de oyunda kullanabileceğiniz araçlar.

Hareket Zamanı

3D Action tarzındaki bu oyun özellikle fantezi ve mistik hikayelerden sıkılanların tercih edebileceği bir oyun. Mekanların da gerçek olması görevlere ayrı bir hava katıyor. 3Dfx Voodoo, Voodoo2 or Voodoo Banshee desteleyen oyun maalesef Voodoo Rush ve D3D kartlara tepkisiz kalıyor. Seslerin kalitesi ve konuşmalarla oyunun çekiciliği yükselirken, uzun süren yükleme işlemi insanı çileden çıkarabiliyor.



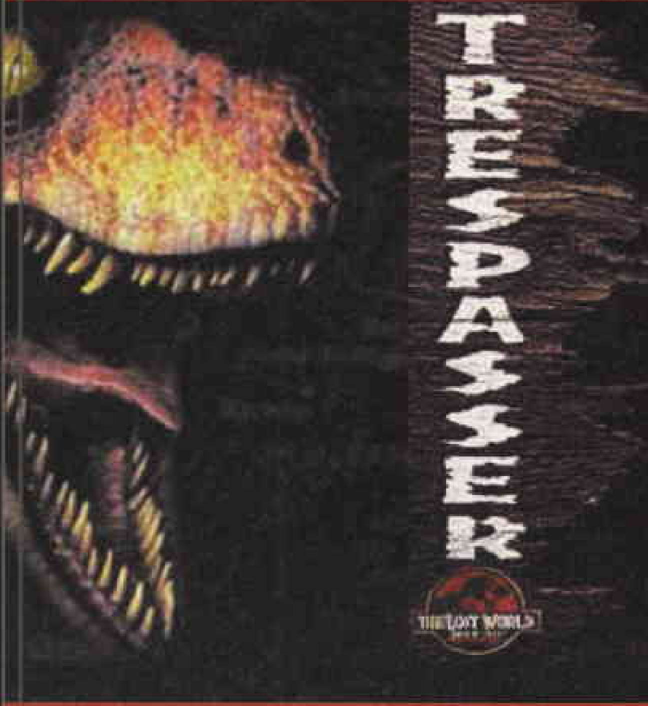
Vigilance Segasoft /3D Action/ 1 CD

GENEL PUAN: 7

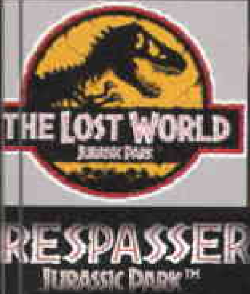
YAZAR	Phantom				
SİSTEM	Windows 95/98	HD Alanı	650 MB	GRAFİK	★★★★★★★★★
İŞLEMCİ	Pentium 166 MMX	CD-ROM	4 Hızlı	SES/MÜZİK	★★★★★★★★
RAM	32 MB	MULTIPLAYER	16 Kişi	ATMOSFER	★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	★★★★★★★

DESTEKLENENLER : ■ 3Dfx □ D3D □ Joystick LEVEL CD :

Mükemmel Fizik Herşey Değildir...



Gençlik yıllarımda seyredip de gerçekten etkilendiğim filmlerin sayısı bir elin parmaklarını geçmez. Ama bu filmlerden birisi var ki, üniversiteye hazırlandığım sıralarda neredeyse bütün yaşantımın yönünü değiştiriyordu. Jurassic Park'dan bahsediyorum. Beni etkileyen ne mükemmel efektler, ne de gerçekçi dinazorlar değildi. 65 milyon yıl öncesinin yaratıklarının yeniden hayata döndürülebileceği fikri etkilemişti beni. Jurassic Park'ı beşinci seyredişimden sonra (çok iyi hatırlıyorum, "hadi sinemaya gidiyoruz" diyen herkese "hadi Jurassic Park'a gidelim" demiştim) kararımı vermiştim, genetik mühendisi olacaktım. Ama olamadım. Kader ağlarını örmüştü bir kere. 4 sene sonunda Endüstri Mühendisliğinden mezun ve bir bilgisayar dergisine de müdür olmuştum. Ama o koca devlerin yeniden yaşama döndüğünü görmek hala en büyük hayallerimden biridir.



Trespasser, ikinci (ve rezalet) Jurassic Park filminden hemen sonra başlıyor. Tatil amacıyla Karaiplere giden kahramanımız (kendisi bir bayan) elim bir uçak kazası sonrasında kendisini ıssız bir adada bulur. Kendine geldikten sonra etrafı araştırmaya koyulur ve aslında adada o kadar da "yalnız" olmadığını farkeder. Adada tarih öncesi 100 tonluk yaratıklarla birliktedir ve ev sahipleri yeni komşularından hiç de memnun değildir.

Yönettiğiniz karakter her işi sağ koluyla yapıyor. Silahları sağ eliyle alıyor, etraftaki eşyaları sağ eliyle yönetiyor. 50 küsur kiloluk ağır makinalı topu bile bir tek sağ koluyla kullanabiliyor. Koskoca demir balyaları sağ koluyla kaldırıp evirip çevirebiliyor ve 20 metre uzağa fırlatabiliyor. Ne kadar gerçekçi değil mi? Bu arada, oyunun müthiş fizik kurallarından bahsetmeden edemiyeceğim. Etraftaki her kutu, varil ve bilimum nesne gerçek hayattaki gibi bir ağırlık noktasına, bir kütle ve ağırlığa sahip. Üstüste duran iki varilden alttakine ateş ederseniz, ikisinin de gerçeğe ne kadar yakın bir şekilde devrildiklerini göreceksiniz. Veya bir kutuyu yardan aşağı itip önüne bir engel çıkana kadar yuvarlanmasını seyredebilirsiniz. Buraya kadar herşey iyi gibi. Ama maalesef bütün bu fizik kuralları oyun içinde birer makyaj olmaktan öteye gidemiyor. Oyunun esasını teşkil etmesi gereken fizik kuralları, oyunun oynanışı üzerinde hiçbir etkiye sahip değil. Dış dünya ile tek etkileşim aracınız olan sağ kolunuzu kullanmak ise bir süre sonra öylesine sıkmaya başlıyor ki, heyecanlı bir aksiyon olması gereken Trespasser, "Kol Simulasyonu 98"e dönüveriyor.

Peki Ya Dinazorlar?

Trespasser hayatınızda görebileceğiniz en gerçekçi ve korkutucu şekilde dinazorları hayata geçiriyor. İlk Velociraptor'la karşılaşmamı unutamam. Bomboş bir arazide giderken duyduğum bir hırıltıyla birlikte arkama döndüm ve bir Velociraptor'a hiçbir zaman istemeyeceğim kadar yakın olduğumu farkettim. Hemen arkasından yere düşen cansız bedenim parçalanıp yenirken, benim de seyretmekten başka yapabileceğim bir şey kalmadı. Sadece Velociraptor'lar değil, diğer dinazorların modellemeleri ve hareketleri de gerçeğe oldukça yakın bir şekilde tasarlanmış ama onları hem gerçekçi, hem de oynanabilir bir seviyede hızlı olarak ekranda gösterebilecek bir bilgisayar var mı bilemiyorum.

Trespasser'da yaşadığım en büyük hayal kırıklığı grafikler yüzünden oldu. Daha önce gelen haberlerde 3D hızlandırıcısız basit bir Pentium 200'de bile oynanabilir seviyede olacağı söylenen oyun, 4 MB 3Dfx kartı ve 64 MB RAM'i olan 233 MMX'imde 640-480 çözünürlük ve orta grafik kalitesinde zoraki çalıştı. Üstelik, Dreamworks'ün oyun çıkmadan önce piyasaya verdiği resimleri görüp de Trespasser'la ilgili güzel hayallere daldıysanız onları da unutun, büyük ihtimalle oyunun grafik motorunu değiştirmişler ve oyun içi grafikleri o resimlerdekinin yarısı kadar bile iyi değil. Bir kere, karakterin ilerleme hızı çok yavaş, koşarken bile herhangi bir FPS'deki yürüme hızının yarısı kadar bir hızla ilerleyebiliyorsunuz. Tabii bu durumda geniş açık arazilerde yol almak bir işkence haline geliyor. Sonra, 3Dfx'in bir amacı da görüş alanınıza giren



bir nesnenin uzaklığı ne olursa olsun düzgün gözükmesini sağlamaktır. Sanırım programcılar bunu bilmiyorlar, çünkü herhangi bir nesneyi gördüğünüz anda o kadar kare kare oluyor ki, burnunuzun dibine gelene kadar ne olduğunu anlayamıyorsunuz. Siz ilerlerken ekranda pat diye kahverengi bir konserve açacağı peydahlanıyor, biraz daha yaklaşıyorsunuz ve açacak zannettiğiniz şeyin aslında dört tekerleği olan bir kutu olduğunu düşünüyorsunuz. Ne zaman ki burnunuzun dibine kadar giriyor, işte o zaman o nesnenin bir jip olduğunu anlıyorsunuz. Durum bu kadar vahim yani. Peki, grafikler bu kadar kötü olduğuna göre en azından oyun hızlı olmalı değil mi? Maalesef değil. Bomboş arazide ilerlerken yavaşlıktan şikayet ederken, ekrana bir dinazor girdiği anda herşey ağır çekimdeymiş gibi yavaşlıyor. Özellikle büyük dinazorları gördüğünüz anda dönüp kaçmak isteyeceksiniz, korktuğunuzdan falan değil, oyunun hızı sakat bir sürüngenin hızına ineceğinden.

Peki hiç mi iyi yanı yok bu oyunun?

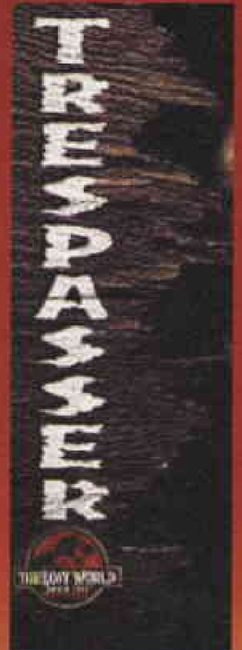
Var elbette, özellikle benim gibi Jurassic Park hayranları gerçek bir dinazora bundan daha fazla yaklaşamaz. Velociraptorların yapay zekası çok çok iyi. Tıpkı filmdeki gibi, gruplar halinde avlanıyorlar ve etrafınızı sarıp hiç beklemediğiniz bir anda saldırıyorlar. Dinazorların hareketleri de çok gerçekçi. Bir dinazoru bacağından vurduğunuzda, önce tözezlediğini, sonra topallayarak kaçarken bir ağaç köküne takılıp yere düştüğünü ve ayağa kalkıp sinirli bir şekilde bağırdığını görebilirsiniz. Grafik yönünden adamları ne kadar vurmak istediysem de, hareket gerçekçiliği bakımından takdir ettim. Bu oyunu oynarken çoğunlukla korkulu anlar yaşamama sebep oldular, bu da hoşuma gitti, stresli ortamları severim.



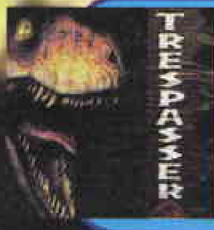


Oyunun oynanışından bahsetmeye hiç gerek yok. Her bölümde amacınız hayatta kalmak ve bir sonraki bölüme geçmek. "Hayatta kalmak için ne kullanacağınız size kalmış" diyor oyunun kitapçığında, "isterseniz dinazorları bir masanın bacağıyla, isterseniz masanın kendisiyle öldürürsünüz" diyor. Tabii canım, birgün adım başı silah olan ıssız bir adada kalırsam, dinazorlara onları bırakıp tahta parçalarıyla girişirim, böyle de zekiyimdir yani. "Hiçbir oyunda görmediğiniz şekilde çözüme ulaşmak için birden fazla yol" olması dediğiniz eğer dinazorları tahta sopa, taş gibi şeylerle öldürmekse, o Doom'da da vardı. Adamları elektrikli testere, yumruk, shotgun, BFG ve daha bir sürü farklı silahla öldürebiliyorduk, ama o oyun 386'da bile hızlı çalışabiliyordu. Bu arada, üstün seviyede gerçekçi olarak lanse ettiğiniz bu oyunda öyle saçmalıklar var ki, 10 yaşında bir çocuğun bile sizden daha iyi fizik bildiğini ortaya çıkartıyor. Mesela, iki tahta nesne birbirine çarpınca lastik top gibi sekmezler. Aç bir dinazordan koşan bir insan dakikada 2 metreden daha fazla yol alabilir, hem de rahatlıkla. Tatile gitmiş bir kadını bırakın, dünya vücut şampiyonu bile 100 kiloluk demir balyaları sadece sağ koluyla kaldırıp evirip çeviremez. Ha bir de, hiçbir insanın bileği kendi etrafında 360 derece dönmez. Tamam mı canım?





Trespasser hakkında son söyleyeceğim, Jurassic Park'ın adına yazık ettikleri. Dreamwork'tekiler ilk başta bu kadar mükemmel başlamış oldukları bir projeyi nasıl olmuş da rezil etmişler anlamadım. Sanırım film yapmaktan arta kalan zamanlarında oyun yapmaya kalkışınca böyle yarım yamalak birşeyler çıkmış ortaya (Dreamworks Barışçı, Derin Darbe gibi filmleri yapanlar). Bence bilgisayar oyunu yapmayı bırakıp, bilgisayarı sadece film efekti yapmak için kullansalar çok daha iyi olur.



TRESDASSER Dreamworks /FPS/ 1 CD

GENEL PUAN: 9

YAZAR	: Sinan Akkol				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 150 MB	GRAFİK	: ★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	:	ATMOSFER	: ★★★★★★★
Bilgi için	: Aral İthalat Tel: 0212 659 26 73			OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★
DESTEKLENENLER :	3Dfx	D3D	Joystick	LEVEL CD	:



Uzayın derinliklerindeki bir ırk neslini tüm evrene yayma çanbasındadır (gezegeni kendine dar geliyor herhalde) ve tohumlarını uzayın derinliklerine doğru bırakmaktadır. Uzayın bin bir köşesine dağılan tohumların bir çoğu amacına ulaşamadan ya bir göktaşına çarparak yada bir yıldızın çekimide girerek yok olurlar. Aralarından bir tanesi uzayın bir köşesinde bulunan güneş sisteminin içindeki dünya adı verilen gezegene ulaşmayı başarır . Günümüzden ileri seviyede olan insanoğlu bunu atmosfere girerken algılar. Olası bir saldıya karşı önlem alınır. oysa bu bir saldırı değil istiladır. İnsanoğlunun başına ne olduğunu bilmediği bir bela gelmiştir.Bunu durduramazlarsa bu dünya üzerinde yaşayan bir insan bile kalmıyacaktır.

Bilim kurgunun stratejisi

Yeni yıla girdimiz şu sıralarda oyun firmaları da oyunlarını büyük bir hızla çıkarmaya başladılar. Yeni yılda oynayacak çok oyunumuz olacak anlaşılan. Enemy Infestation yılbaşı öncesi piyasaya sürülmüş bir oyun. Bu tarzdan fazla çıkmadığı için uzun zaman daha vitrinlerde kalmaya devam edecektir. Bilim kurgu bir hikayesi olan Enemy Infestation adından uzunca bir süre bahsettireceğe benziyor. Real time strateji olan oyun, insan ırkını tehlikeye atacak bir tohumun dünyaya düşmeyle başlıyor. Yaratıklar hızlı ilerlediği için bir çok yerle iletişim kesiliyor. Bağlantının kesildiği yerlere ulaşmak ve bu yaratığı ortadan kaldırmak için bir grup kuruluyor ve biz de bu grubun yöneticisi olarak oyundayız.

Her zaman olduğu gibi oynunu başlattıktan sonra karşımıza ilk gelen yer menudür, geliniz bir göz atalım.

I love this MENU

Single player: Oyuna başlayabileceğimiz tek yer Single Player. İlk olarak iki seçenekle başlıyor. Oyundaki silahların ve gereçlerin nasıl kullanıldığpını gösteren bir yer ve ilk görevimiz var. Otomatik kayıt sistemi koymuşlar, her görev kayıt ediliyor, tabii siz içinde bulunduğunuz oyunuda ayrıca kayıt edebilirsunuz.

LOAD GAME : Oyun içinde kayıt ettiğiniz yerlere buradan ulaşabilirsiniz.

MULTIPLAYER : Internet'ten veya Network'ten oynama seçeneğine buradan ulaşabilirsiniz . Bu şekilde oynamayacaksanız buraya hiç girmeyin.

QUIT GAME: Çıkınız ve gidiniz.. Kapıyı kapatmayı unutmayınız.

Savaşa hazırız

Kendinizi her bölümde farklı bir yerde buluyorsunuz demek isterdim ama bu sefer kazın ayağı öyle değil. Değişik yerler var ama geçtiğiniz bölümlere de tekrar başka bir şey yapmak için dönebiliyorsunuz. Oyun üste geçtiği için bir süre sonra koca üssü avcunuzun içi gibi biliyorsunuz. Bölüme başladığınızda iyileştirmeniz gereken yaralılar olabilir, bunları sağlık odalarında iyileştirebiliyorsunuz. Yaralıyı taşıyabilmek için üstüne tıklamanız yeterli, yaralıyı taşıma konumuna geçiyor. Hem yaralıyı taşıyıp hemde savaşabiliyorsunuz . Görevlere silahsız olarak başlıyorsunuz .Silahlarınızı yerden toplamız gerekiyor. Bunları çok iyi kullanmanızı öneririm. fazla atış imkanları yok, en fazla olanı 10 kez ateş edebiliyor. Silahların da özelliklerine kullan-



manız gerekir bazısı toplu katliam yaratırken (gas weapons), bazısı yaratığın metabolizmasını değiştirip daha güçlenmesini veya çoğalmasını sağlıyor (ray gun). Bunu önlemeniz mümkün tabii, araştırma odaları var. Yaratık örneklerini bu odalara götürüp silahlarınıza yaratıkları öldürücü zehir yükleyebiliyorsunuz. İşin silahları tekrar dolabiliyor, bu biraz zaman istiyor. Eğer etrafta başka işe yarar silah görürseniz onu almanızı tavsiye ederim. (Boş bıraktığınız silahı başka adama verirseniz dolu alıyor (bu sadece şarj olabilen silahlarda geçerli). Yangın söndürücülerde bayağı işe yarıyor , soğutucu özelliğe sahip olduğundan yaratıkları kozaya çeviriyor. Böylece yaratığı temelli öldürmüş olursuz. Her adamın elinde mutlaka bir silah bulunsun yaratığın ne zaman karşınıza çıkacağı belli olmuyor, bir girdiğiniz oda içinde bir kaç yaratık olabiliyor .. dikkatli olun derim ..

Yönettiğiniz adamlar her seferinde farklı olabiliyor, özellikle bilim adamları, kilit açıcılar, sağlık görevlileri. Bunları mutlaka sağ tutun bunların dışında saldırmak ve defans için askerleri ve robotları kullanabilirsiniz. En güçlü silahları onlara verin, onlara birşey olmaz korkmayın. Bu şartlara dayansınlar diye eğitildiler ..

Karşınızdaki yaratıkları kesinlikle küçümsemeyin. Çok adamla da girseniz bazen karambol yaratıp sizi öldürebilirler. Bazıları görünmez olmayı başarmış, bu yüzden ilk bir kaç bölümden sonra odaları iyice kontrol etmeden dalmayın. Her adamın elinde mutlaka gaz tabancası bulundurun. Bazen karşınıza toplu çıkıyorlar, böyle zamanlarda onları yoketmenin kolay yolu gaz tabancası, aksi takdirde bayağı uğraşıyorsunuz. Yaratıklar da yaralılarını taşıyıp iyileştirirebiliyorlar. Dikkat !!

Kullandığınız insanların bir kaçının adını vereyim. Tanış faslını sonra yaparsınız.

BONIE BANKS: Kilit açıcımız (bir zamanlar yankesicilik yapmış sonra profesörün biri bunu yanına almış ve adam etmiş.)

CLARE NEWTON: Doktor ve araştırmacı. Kısaca sağlıktan sorumlu devlet bakanı.

EMILE BATISTA: Tam bir asker. Sert sesiyle şiddet yanlısı olduğunu gösterir.

DEXTER: Servis robotu. Kahve yapar, ortalığı temizler, çiçekleri sular. Her eve lazım (bunun dışında da bir kaç robot çıkıyor onların da çeşitli hünerleri var).

VINCENT MALANE: Tamirci arkadaş. Her türlü bakım onarım işinden anlayan bu arkadaş Feridun ustanın yanında on sene çalışıp yetişmiştir.

LINDA MEDICI MD: Hemşire, araştırmacı gözüpek doktor adayı. İyileştirme özelliğine sahip, +'ya basıp iyileştirin.

Adamların bazılarına göz attıktan sonra oyun içindeki menüye de bir göz atalım.

CREW : Adamların kişisel bilgilerini gösterir. Güç, kullandığı silah, defans, hangi konumda olduğu.

WEAPONS: Silahlar ve özellikleri hakkında bilgi alır.

COMMS: Son geldiğiniz ana kadar olan konuşmalar burada kayıtlıdır.





OBJECTS: Elinizdeki objeler

GOALS: Neler yapmanız gerektiği kısaca belirtilmiştir. Ayrıca hangisinin bitmiş olup olmadığını buradan görebilirsiniz.

MENÜ : Ses, kayıt, yükleme, çıkma ıvır zıvırı hepsi burda....

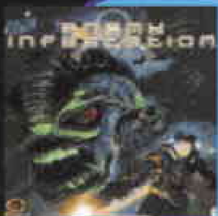
Sağa kaydığımızda elimizdeki adamların hayat durumunu görürsünüz. Bir sağ daha yap lütfen.

HARİTA : Bütün hepsini kapsar.

Soluk soluğa

Eğer bilim kurgudan hoşlanıyorsanız ve bizzat içinde yaşamak istiyorsanız, Enemy Infestation oynayabilirsiniz. Size şunu söylemek isterim, oynarken kendinizi oyunun içinde hissediyorsunuz. Diğer strateji oyunları gibi oynabilirliği çok zorlamamışlar, grafikler de iyi hazırlanmış. Özelikle oyundaki gelişme bayağı iyi yapılmış. Daha önce geldiğiniz yerlere tekrar geldiğinizde yaratıkların orayı tamamen ele geçirdiğini görüyorsunuz. Bu da oyunun zorlaşmasına neden oluyor. Bir çok artısıyla oynanmaya değer bir oyun. Eğer oyun oynamaya zamanınız varsa alın bir oynayın derim. İyi oyunlar ....





ENEMY INFESTATION Ripcord/RTS/ 1 CD

YAZAR	: Sinan Almaç				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 70 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 100	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Kasım 98

GENEL PUAN 7

CYDONIA

Mars: The First Manned Mission

Bilim-kurgu konulu Adventure oyunları seviyorsanız Cydonia almaya değecek bir oyun. Mars yüzeyinde yapılan bir gezinti, doğrusu pek çok hayal ürünü gezegenden çok daha ilgi çekici oluyor.

Teori ve Pratik

Mars, bu isim Antik Roma Savaş Tanrısı'nın adı olmaktan çok daha fazla bir anlama sahip günümüz bilim dünyası için. Güneşe olan yakınlığı ve diğer pek çok yapısal özelliği nedeniyle dünyamızı anımsatan bu kızıl gezegen, bir zamanlar oldukça zengin bir biyolojik yaşama ev sahipliği etmiş olabilir, en azından son zamanlarda yapılan keşiflerin ışığında böyle bir sonuca ulaşmak son derece doğal görünüyor. Nitekim son kırk yılda toplanan bilgiler bize bu gezegenin bir zamanlar sulak bir yüzeye ve yoğun bir atmosfere sahip olmuş olabileceğini düşündürüyor, tabii şu anki terkedilmiş ve ölü halini neye borçlu olduğu hakkında kimsenin bir fikri yok. Hayalgücü aşırı çalışanlar gezegenin üzerindeki gelişmiş medeniyetlerin ölümcül hataları sonucu bu halini aldığını öne sürüyor. Tipik bilimsel yaklaşım ise elle tutulur, gözle görülür ve neşterle doğranabilir kanıtlar bulmadan bu tarz şeylerden bahsetmenin delilik olduğu yönünde. Tabii her iki yaklaşım da kendince haklı yönlere sahipler, ancak yapılan bir keşif var ki, ortaya çıktığı ilk günden beri insanları derin ve sıcak tartışmalara sürükledi. Yıllar önce Mars yüzeyinin resimlerini çekmesi için gönderilen bir keşif aracı oldukça ilginç resimler iletti. Bunların bazıları Mars üzerinde bulunan ve Cydonia adı verilen bir bölgeyi içeriyordu. Resimler dikkatle incelendiğinde geniş Cydonia ovasının ortasında yükselen devasa beşgen piramitlerin ve göğe doğru yönelmiş insan yüzü biçiminde bir yapının olduğu hayretle müşahade edildi. Tabii hemen insanlar iki kampa bölündü, NASA yetkilileri ve akademisyenlerin çoğu bunların ışık oyunları ve doğal jeolojik oluşumlar olduğunu söylediler. Diğer grup ise Mısırlıların Mars yüzeyinde piramit ve Sfenks inşaa ettiğini iddia ettiler! Bu fikir çatışması bugün hala acımasızca sürmekte, taraflar birbirlerini yalancılık ve çılgınlıkla suçlamaktadırlar.

Olumlu Yaklaşımlar

Tüm bu fikir çatışmalarının ışığında benim naçizane fikrimi belirtmeme izin verin, bence her iki taraf da fikirlerini savunurken aşırı uçlara kaçıyorlar. Evrende olmayacak şey yoktur, nitekim yaşamın sadece bizim gezegenimizde ortaya çıkmış olması için hiçbir mantıklı sebep yok. Teorik olarak uzay boşluğu bile belli tipte yaşam formlarının oluşması için gerekli koşullara sahip, neden Mars olmasın? Ayrıca adı geçen resimleri nispeten tarafsız bir gözle inceledikten sonra vardığım kanı şu oldu, belki bunlar Mısır yapımı piramitler değiller, fakat bulundukları bölge ve yapıları doğal oluşumlar olma ihtimallerini de pek yüksek kılmıyor. Neyse, bu konu üzerine pek çok fikir belirtildi ve tabi pek çok eser verildi. Bunların kimisi ciddi kitaplar, kimisi de ikinci sınıf komedi filmleri, burada bakacağımız oyun ise yabancı uygarlıklar fikrini ele alarak yapılmış bir macera, fakat yaklaşım biraz daha bilimsel tutulmuş. Öncelikle sistem özelliklerine bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95/98 destekleniyor. İşlemci olarak en az Pentium 166 kullanılmalı, hafıza ise 16 MB RAM olarak belirlenmiş. Grafik kartınızın ise 2 MB ya da daha üzeri hafızaya sahip olması gerekiyor. Oyun beş adet CD üzerinde geldiğinden en az 8x hızlı bir CD-ROM sürücüye ihtiyacınız olacak. Kurulum içinse Harddisk üzerinde 200 MB kadar boş alan gerekli, tabii kayıt dosyalarıyla bu rakam biraz daha büyüyebilir. Tabii burada veri-



Burası Sfenks'in giriş kapısı, yaklaştığınızda kendiliğinden açılacaktır.



Mars'ta akşam saatleri, romantik değil mi?



Bu ilginç keşif aracı oyunda büyük bir rol oynuyor.

len rakamların minimum sistem ihtiyacı olduğu unutulmamalı, daha fazla hafıza ve hızlı bir işlemci akıcı bir performans için şart. Oyunu sadece Mouse yardımıyla oynuyorsunuz ve herhangi bir Multiplayer desteği mevcut değil, yani bu tek kişilik bir macera.

Yeni Bir Koloni

Mars gezegeni, geçmişteki konumu ne olursa olsun, insanlığın geleceği açısından oldukça büyük önem taşıyor. Sistemimiz içindeki kolonizasyona en uygun gezegen o ve önümüzdeki elli yıl içerisinde bu büyük ihtimalle gerçekleştirilmiş olacak, çünkü artık insanoğlu tek gezegene sığmayacak kadar büyüdü. Oyun da konusunu bu alandaki çalışmalardan alıyor, 21. yüzyıl insanlık açısından büyük çevresel felaketlere sahne olur, Dünya aşırı kirlenme ve yoğun popülasyon sonucu yaşanması zor ve düşman bir gezegen halini alır. Kaynakların hızla tükenmesi de işe dahil edilince yıllardır üzerinde çalışılan insanlı Mars uçuşlarının başlatılması kaçınılmaz olur. Dünya yörüngesinde inşaa edilen Gaia isimli dev uzay istasyonu bu alandaki çalışmalara üs olarak hazırlanmıştır. Buradan hareket eden bir keşif gemisi Mars üzerine ilk kâşifleri ulaştırmak üzere yola koyulur. Uzun bir yolculuktan sonra gezegenin yörüngesine giren gemi ilk grubu indirmek için hazırlıklarını tamamlar. İniş için Cydonia bölgesi seçilmiştir, kapsül üç astronotu, gelişmiş bir yüzey keşif aracını ve diğer donanımı taşımaktadır. Görev tam planlandığı gibi gelişmektedir, kapsül Mars atmosferine girer ve belirlenen iniş noktasına yönelir. Ne var ki hiç beklenmedik bir anda son derece güçlü bir elektromanyetik alana çarpar ve sonuç olarak sistemlerin çoğu yanar. Kontrolden çıkan ve ana gemiyle haberleşmesini kaybeden kapsül kontrolsüz bir biçimde derin bir vadiye çakılır. Astronotlardan ikisi yaralıdır ve gemi her an havaya uçma tehlikesiyle karşı karşıyadır.

Antik Bir Uygarlık

Oyunda siz yaralanmadan kurtulan üçüncü astronotu canlandırıyorsunuz, yapmanız gereken derhal harekete geçip durumu kontrol altına almak ve arkadaşlarınıza yardım etmek. Kapsülü güvenceye almak yapılacak tek iş değil tabii, daha sonra gemiden çıkarak o yoğun manyetik alanın kaynağına gitmeli ve onu kapatmalısınız, aksi takdirde kurtarma kapsülünü çalıştırmak ve ana gemiye geri dönebilmek mümkün olmayacaktır. Bu enerji alanının kaynağı ise yüzeydeki Sfenks şekilli yapı, oraya vardığınızda son derece eski bir medeniyetin hala çalışan makineleriyle karşılaşacağınızı sanırım kolayca tahmin edebilirsiniz. Fakat buradaki tek kalıntı Sfenks değil, yüzeyde dolaştıkça eski bir tapınak ve daha pek çok yapı bulacaksınız. Oyundaki bulmacalar oldukça farklılık gösteriyor, kimileri basit geometri ile çözülebiliyor. Diğerleri için ise giysinize yerleştirilmiş olan bilgisayarın simgesel çeviri cihazını kullanmanız gerekecek, bu sizi bir miktar uğraştırabilir. Ayrıca fotoğraf makineniz, kapsülün bilgisayarına bağlantı hattınız ve daha pek çok envanter malzemesi oyunda önemli rol oynuyor. Yine gemideki gelişmiş keşif aracı maceranızda size oldukça yardımcı olacak. Oynanış olarak Cydonia tipik Adventure kuralları dışına çıkacak bir düzenleme taşımıyor. Grafik yapı ise neredeyse Atlantis ve benzerleriyle aynı denebilir, çevrenizi tamamen inceleyebiliyorsunuz ancak sadece belli noktalar arasında hareket edebiliyorsunuz. Tüm grafikler önceden render edilmiş manzaralardan oluşuyor, bu yöntem programcılara 3D hızlandırıcı olmadan enfes grafikler yaratma imkanı veriyor ancak hareket serbestliğinin olmayışı gerçekçiliğe ve oynanabilirliğe bir hayli darbe vuruyor, hele Unreal gibi oyunların olduğu günümüz piyasasında bu yöntem daha ne kadar uygulanabilir bilinmez. Yine de, eğer Adventure tarzı oyunların tutkunuysanız, Cydonia atmosferi ve içeriğiyle ilginizi çekecektir.



Gezegende bol bulunan hiyeroglif yazıtlara güzel bir örnek!



Bu eski tapınakta çok büyük bir sır gömülü...



CYDONIA Southpeak /Adventure/ 4 CD

YAZAR	: M Berker Güngör				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 200 MB	GRAFİK :	★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 8 Hızlı	SES/MÜZİK :	★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Yok	ATMOSFER :	★★★★★★★★☆☆
				OYNANABİLİRLİK :	★★★★★★★★☆☆
DESTEKLENENLER :	☐ 3Dfx	☐ D3D	☐ Joystick	LEVEL CD	: Verilmedi

GENEL PUAN 8



Beyaz Adamın Demir Atları



Çocukluğunuzda oyuncakçı vitrinlerinde dikilip tren rayları, istasyonlar ve minyatür lokomotiflerden oluşan setlere ağzınız sulanarak baktınız mı hiç? Doğrusu ben çocukken o kadar fazla oyuncak çeşidi olmazdı dükkanlarda, hala yerli malı yurdun öalıydı o zamanlar. Kim, ben mi yaşlıyım? Yok canım, sadece artık insanların hafıza kapasitesi sadece üç dakikayla sınırlı, MTV ve video-clip çağı şimdi, hayat o kadar hızlı geçiyor ki sadece kuru ve içi boş imajlar hafızalarda yer ediyor, o da çok kısa süreliğine. Ah evet, ben bir dinazorum, ama bundan kime ne, zaten soyum tükendiğine göre benim gibiler için endişelenmenize gerek yok. Neyse, gelelim konuya. Amerika bugün ki zenginliğini neye borçlu? Nükleer silahlara mı? Dongggg, yanlış cevap! Peki tüm Batı nasıl bu denli ileri bir endüstriye sahip oldu dersiniz? Sanırım yine cevap yok ha? Peki ben söyleyeyim size, trenler! Evet şu bildiğiniz kömürle çalışan, rayların üzerinde tıkır mıkır ilerleyen, büyükbaş çiftlik hayvanlarının çok ilgisini çeken trenlere borçlular bugün ki durumlarını.

Beyaz Adamın Demir Kuşları

Şöyle anlatayım, 1800'lü yılların başında gittikçe artan bir hızla yayılan endüstri devrimi tüm gelişmeye aç ülkelerde feodalizmin biletini kesti ve kapitalizmi baş köşeye oturttu, artık ünvan sahipleri değil fabrika sahiplerinin sözü geçecekti. Hızla artan nüfusun ihtiyaçlarını derebeylik ve el işçiliği ile karşılamak mümkün olmuyor maalesef, ne var ki endüstri devrimi kendi sorunlarını da getirdi. Herşeyden önce bu tarz bir sistemin işlemesi için büyük miktarda hammadde ve tüketime hazırlanmış ürünün hızla taşınması gerekir, üstelik bazen çok büyük mesafelere. Kalabalıklaşan şehirler ve artan toplu taşımacılık ihtiyaçlarından söz etmek bile istemiyorum, tam bir kabus. Tüm bunları at arabası ve yelkenli gemiyle yapamazsınız. Tabii belli yerler arasında ray döşemek ve üzerinde vagonlar yürütmek hemen akla gelen bir fikirdi, ama hangi güçle? Yelkeni ve atı denediler, tabii pek işe yaramadı, neyse ki bir kaç ileri görüşlü insanın özverisi ve çalışması sayesinde buhar kazanlı ilk lokomotifler üretilmeye başlandı da zavallı beygirler rahat bir nefes aldılar. Tabii zaman içinde verimli lokomotiflerin üretilmesi ve sonra da elektrik kullanılmaya başlanması Batı dünyasının kaynaklarını rahatça kullanmasını sağladı, bugün demiryolları hâlâ Batı endüstrisinin can damarıdır, üstelik yıllar geçtikçe önemi daha da artıyor. Ne de olsa uzun vadede hala daha güvenli ve kârlı bir ulaşım sistemi mevcut değil. Efendim, karayolları mı? Rica ederim güldürmeyin insanı. Avrupa ülkeleri uzun zaman önce her yere asfalt dökmekten vaz geçti, çünkü görüldü ki yeni karayolları bitmeden araç sayısı ikiye katlanıyor, tam bir kısır döngü!



Beyaz Adamın Demir Kentleri

Railroad Tycoon 2 işte bu demir atları konu alıyor, oyunda kendi demiryolu şirketini kuran ve dünyanın en zengin adamı olmayı amaçlayan girişimci bir işadamını canlandırıyorsunuz. Önce şu oyun nasıl bir sistem istiyor ona bir bakalım, işletim sistemi olarak Windows 95, 98 ve NT 4.0 destekleniyor. Ancak NT 4.0 altında oynayabilmek için Service Pack 3 ek yazılım pakedini alıp kurmuş olmanız gerekli, bu olmadan Direct X desteklenmiyor, yani NT altında oyun oynamak mümkün olamıyor. Gereken işlemci en az Pentium 133, fakat bu oldukça yetersiz kalacaktır. Minimum hafıza miktarı ise iyimser bir biçimde 16 MB RAM olarak belirtilmiş, bu miktarla WIndows 98 yarım yamalak çalışır, ve NT hiç çalışmaz, nerede kaldı oyun çalıştırmak! Yani en az 32 MB RAM yoksa boşverin, en güzeli ise 64 MB RAM edinmek. Kurulum ve oyun için en az 4x hızlı bir CD-



ROM sürücü ve HDD üzerinde yaklaşık 130 MB kadar boş alana ihtiyacınız olacaktır. Oyun yüksek grafik çözünürlükte çalışıyor, yani 1024x768 ve 16 bit renk derinliğinde, bunun anlamı bol hafızalı iyi bir ekran kartına, ayrıca bu çözünürlükte gümlemeyecek bir monitöre ihtiyacınızın olacağıdır. Eğer emin değilseniz masaüstüne sağ tuşla tıklayın ve "Özellikler" seçeneği altındaki "Ayarlar" şıkkına bir bakın, buradan gereken değişikliği yaptığınız zaman görüntü yamulmuyor ya da kaybolmuyorsa o zaman tamam demektir. Eğer ekran kartınız 1 MB RAM takılı bir model ise zahmet etmeyin, bu oyunu çalıştıramazsınız, ama zaten yeni çıkan hiçbir oyunu çalıştıramazsınız.

Beyaz Adamın Demir Silahları

Eveeet, gelelim oyunu nasıl oynadığınıza, ha unutmadan İngilizce ile aranız nasıl? Bu oyun tam bir iş stratejisi ve yabancı diliniz iyi değilse o zaman olaya ısınmakta biraz zorluk çekebilirsiniz. Neyse, oyun üç farklı şekilde oynanıyor, tek kişilik bir Campaign başlatabilirsiniz ki bu pek çok alt görevden oluşuyor ve her görev belli bir amaca ulaşmanızı gerektiriyor. Mesela belli bir zamanda belli şehirleri demiryolu ile bağlayıp bir miktar yükü başarıyla taşımak gibi. Seçebileceğiniz farklı karakterler, yani şirket patronları ve farklı genel müdürleriniz oluyor, hepsinin gerçek şahıslar olması işe ilginçlik katıyor. İkinci şık tek bir görev oynamak, burada amaç genelde rakip şirketlere üstünlük sağlamak, oyun süresini sizin marifetiniz belirliyor. Üçüncü şık ise Internet üzerinde oynamak, hızlı bir bağlantınız varsa ilginç bir tecrübe olabilir. Ya da tüm görevleri bitirip sıkılırsanız, oyunun editörünü çalıştırıp tamamen yeni görevler yapabilirsiniz, fakat aşırı detaylı ve emek isteyen bir iş olduğunu söylemeliyim. Yapılacak iş sadece ray döşemek ve tren satın almaktan ibaret değil, sorun bu rayları hangi bölgeler arasında döşeyeceğiniz. İki temel tip bölge mevcut, yerleşim alanları (Housing) posta ve yolcu üretir, tüketim maddeleri alır. Endüstri bölgeleri de ikiye ayrılıyor, hammadde üretenler ve bunları işleyenler, mesela çiftlik buğday üretir, ancak fabrikaların akla gelebilecek her tür hammaddeye ihtiyacı vardır, bunları alamazlarsa üretim yapamazlar.

Beyaz Adamın Demir Gemileri

Oyunda temel amaç para kazanmak, peki nasıl? Öncelikle taşımacılıktan kazanabilirsiniz tabii, ancak istasyonlarınıza yapacağınız ekler, mesela bir lokanta, ek gelir elde etmenizi sağlayacaktır. Fakat bu size asla yetmeyecektir, o yüzden şirket hisselerini borsada değerlendirmek iyi bir fikir olabilir, özellikle kârlılık oranınız yüksekse. Bir başka yöntem ise kazandığınız parayı farklı endüstrilere yatırmak, diyelim ki bir düzine fabrika arasında başarıyla çalışan bir ulaşım ağı kurdunuz. Neden bu fabrikaları satın almıyorsunuz? Herbiri şirketinize fazladan bir gelir getirecektir, hele aralarındaki bağlantıyı düzgün kurduysanız ve üretilen malları tüketiciye ulaştırabiliyorsanız kasanızın hızla dolması kaçınılmazdır. Ancak dikkat edin, politik, ekonomik ve doğal değişimleri gözden kaçırmak size pahalıya mâlolabilir. Burada oyunu sık sık kaydetmek ve oyun hızını kendinize göre ayarlamak alınacak en iyi önlemler.

UGH! Beyaz Adam Kafayı Demirle Bozmuş!

Railroad Tycoon 2 özellikle ekonomik strateji türünden hoşlananların seveceği bir oyun, tabii ben Transport Tycoon gibi nispeten daha fazla araç çeşitliliği içeren oyunları severim, ancak bu sizi yanıltmasın. Eğer ilkini oynadıysanız ve beğendiyseniz, şüphesiz bunu da seveceksiniz. Biraz güçlü bir sistem istemesine ve bazen grafiklerde hafif bozulmalar yaşanmasına rağmen bu güzel bir oyun, özellikle Blues tarzındaki müzikleri çok tuttum diyebilirim. Daha düşük grafik çözünürlükleri desteklememesi eksi bir puan gibi görünebilir, ancak haritayı istediğiniz yönde çevirip yakınlığı ayarlayabilmeniz işi nispeten rahat kılıyor. Bir de el alışkanlığı meselesi var tabii, ray döşeme işi elinizi ince ayar tutana dek sizi biraz sıkabilir. Uzun lafın kısası, eğer sisteminiz kaldırıyorsa Railroad Tycoon 2 alınıp oynanabilecek bir oyun.





Railroad Tycoon 2 Pop Top Software/Strateji/ 1 CD

GENEL PUAN 8

YAZAR	: Storm Guard				
SİSTEM	: Windows 95/98/N.T.	HD Alanı	: 135 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

DESTEKLENENLER : ☐ 3Dfx ☐ D3D ☐ Joystick LEVEL CD : Verilmedi

Karanlık Gökler



Kafamı kaldırıp gökyüzüne bakıyorum, henüz öğle saatleri ama hava zifiri karanlık, yoksa bugün güneş doğmayı mı unuttu? Masmavi gökyüzünün derinliklerine bakamadığım zaman ne denli saldırgan olabileceğime inanamazsınız, şimdi ise kafamın üzerinde adeta bulutlardan bir tavan var, gökyüzü hangi cehenneme gitti? Tüm şehir eski bir lanetin pençesinde kıvranırcasına ölü ve cansız görünüyor, sokakları dolduran milyonlarca dört tekerlekli sardalye konservesi kornalarını çalıp duruyorlar, bu ne acele, nasıl olsa kimse bir yere gitmiyor! İstanbul trafiği tam bir bataklık görünümünde şimdi, çamur kaplı sokaklarda teneke mandalar ve zeki (!) sürücüleri debelenip duruyorlar, çamur dalgaları bazen kaldırıma vuruyor, bu şehirden çok daha derli toplu köyler gördüm ben. Gözlerimi kapatıp ılık bir yaz akşamının hayalini kuruyorum, ben ve motorum bomboş bir yolda sürülürcesine ilerliyoruz, varılacak bir yer yok, sadece motorun düzenli homurtusu, asfaltı kavrayan lastiklerin sesi ve yüreğimi soğutan rüzgar. Ah evet, motora her havada binebilirsiniz, yağmurda motor kullanmak bambaşkadır. Ama bu şehrin çamur ve murda dolu hendeklerinde kışın motor kullanmak, akla eziyet bir iş. Zavallı bebeğimi çamurla kaplanıyor, başka ülkelerin sokakları kasırgada bile tertemiz kalırken burası neden böyle? Sonra aklıma geliyor, bir şehire ruhunu veren içindeki insanlardır. O zaman burası cehennem olmalı.

Karanlık Ruhlar

Pekala, kışın motora binemiyorum, o zaman içimdeki asfalt tutkusunu nasıl tatmin ederim? Belki motorsiklet dergileri okumak bir yere kadar iyi bir ilaç olabilir, tabii sık sık garaja uğramak, bir kova sıcak su ve cila ile küçük sevgilimin makyajını tazelemek de iyi bir uğraş sayılır. Ah, fakat benim bir de bilgisayarım var, o zaman ne yapmalı, yeni çıkan motor oyunlarına bir göz atmak iyi olur. Tabii bu oyunları oynamak için uygun bir donanım lazım, mesela Moto Racer 2, bunu oynamak için neler gerekecek bir bakalım. Öncelikle şu eski motor kaskını kafamıza geçirelim, şimdi de rüzgar etkisini sağlamak için vantilatörü ekranın üzerine yerleştirelim, işte oldu artık hazırız. Şimdi de gereken minimum sistem ihtiyaçlarını tespit edelim, işletim sisteminin Windows 95/98 olması gerekiyor, işlemci en az Pentium 166, hafıza ise 16 ya da tercihan 32 MB RAM olmalı. Ekran kartı ise en az 2 MB hafızalı ve 3D kapasiteli olmalı, 3Dfx ekran kartınız varsa çok daha mükemmel bir performans elde edebilirsiniz tabii. Kurulum ve çalıştırma için en az 4x hızlı bir CD-ROM sürücü ve 30 MB kadar boş HDD alanına ihtiyacınız olacaktır. Bunun haricinde, eğer iyi bir analog joystick kullanırsanız oyun daha rahat oynanıyor. Multiplayer desteğini kullanacaksanız hızlı bir Internet bağlantısını da listeye eklemeyi ihmal etmeyin. Tüm bunların dışında oyunun düzgün çalışabilmesi için dikkat etmeniz gereken birkaç küçük husus var, ilki DirectX 6.0 sürücülerinin doğru kurulduğundan emin olun, ikincisi ise masaüstünüzün 16 bit renge ayarlı olması gerektiğini unutmayın.



Asfalt Meleği

Moto Racer 2, Electronic Arts tarafından piyasaya sürülen bir oyun, Delphine Software tarafından geliştirilmiş ve Yamaha firmasının sponsorluğuna sahip. Tabii Yamaha'nın müzik aletleri üreten bölümü değil oyuna destek sağlayan, motorsiklet yarışı söz konusu olduğuna göre Yamaha Motors söz konusu demektir. Bu yüzden oyunda kullanılan motorlar Yamaha tasarımı makinalar. Oyun iki farklı yarış tipini kapsıyor, Motocross ve Supersport. Burada Supersport adıyla tanınan klasman çoğunlukla "cadde" motoru olarak bilinen tür, konu alınan model ise Yamaha tarafından çok yakın bir zamanda üretilen YZF 750 R1. Bu araç 750 cc dört



silindirli son derece gelişmiş bir motora sahip, ayrıca şasi ve süspansiyon da tasarım harikası olarak görülüyor, ancak zaten bu modelin üretilme amacı öncelikle Dünya Şampiyonası'nda firmayı söz sahibi kılmak. Asfalt pist yarışlarında işte bu bebeği kullanma fırsatı buluyorsunuz. Binicinin ve aracın grafiklerinin özenle hazırlandığı bir gerçek, oyunu ister geride bir kameradan, ister pilotun gözünden görerek oynayabiliyorsunuz. Motorun şahlandırılması dahil pek çok detay unutulmamış, pistler ise sizi dünyanın dört bir yanına götürüyor, ancak hemen hiç biri orijinal yarış pistleri değil, yine de tasarımlarının kötü olmadığını söylemek gerek.

Küçük Çamur Canavarı

Oyunda yer verilen diğer Yamaha ise YZ sınıfı 250 cc, tek silindirli ve iki zamanlı bir Motocross makinesi. Bu araç Yamaha tarafından binicileri yolun bulunmadığı yerlere ve şampiyonluklara taşımak için yapılmış. Motocross bölümlerinde bu araçla dağlardan aşma şansı yakalayacaksınız. Ne var ki ben oyunun Motocross kısmının nispeten detaysız kaldığı kanaatine vardım, bunda en önemli rolü Microsoft yapımı Motocross Madness oynuyor. O oyun gerçekten çok iyiydi, burada ise Off-Road makineleri asfalt makineleriyle aynı fiziksel davranışa sahipler, gerçekçilik açısından bu pek mümkün değil. Fakat yine de bu oyunun neşesiniz fazla kaçırmıyor, ancak gerçekte bir Motocross makinesi neler yapabilir görmek isterseniz, o zaman diğerini alıp oynamanız şart demektir. Burada da farklı iklim ve toprak yapısına sahip yerlerde yarışma imkanı buluyorsunuz. Aslında oyunda her iki klasman için de bolca pist mevcut, fakat esas güzel detay bir pist editörünün mevcut olması, kullanımı oldukça basit olan bu editörle mevcut pistleri elden geçirebilir ya da tamamen yeni pistler yaratabilirsiniz.

Bu sayede oyunun oynanabilirliği de oldukça artıyor tabii.

Lastik İzleri

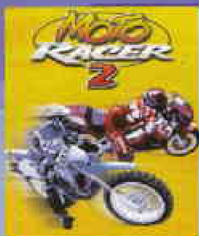
Moto Racer 2 yüksek süratli motorsiklet yarışlarını konu alan bir oyun, ancak kanımca tüm benzer oyunlar gibi o da birşeylerin sıkıntısını çekiyor. Peki nedir? Motorsikletler diğer taşıtlar gibi değildir, bir koltuğa kurulup sadece direksiyonu çevirerek kullanamazsınız. Motor ve binicisi yolda fiziken bir bütün olmak zorundadırlar, uyum içinde hareket edilmeli, doğal bir ritm ve akış sağlanmalıdır. Binici motorunu tanımak ve sınırlarını bilmek zorundadır. İkisi yolda dans edercesine gitmelidir, tıpkı serin bir yaz akşamı başbaşa vals yapan iki sevgili gibi hareket etmelidirler, bu gerçekten önemlidir. Eğer motorunuzu fazla zorlar ya da yapamayacağı bir şeyi denerseniz başınızın belaya girmesi kaçınılmazdır. Ancak bir ekran başında otururken bu fiziksel etkiyi sağlamak neredeyse imkansız sayılır, hatta Force Feedback destekli bir joystick bile burada çok yardımcı olamıyor. Sonuç olarak PC üzerindeki en güzel motor oyunu bile ruhunu kaybediyor ve iki tekerlekli otomobil yarışına dönüyor, eğer oturup bir simülatör inşaa etmezseniz bundan kurtulmanıza imkan yok, yani bu programcıların suçu değil. Fakat yine de oyunun özellikle asfalt kısmı oldukça gerçekçi tasarlanmış, motorun çeşitli zeminlere verdiği değişik tepkiler oldukça iyi düşünülmüş. Değişik hava koşulları ve gece yarışlarının unutulmamış olması oyun için olumlu bir puan.

Işık Hızı

Oyunun grafikleri oldukça güzel, ne var ki bazen biraz fazla renkli, insan bazen kendini şekerci dükkanında motora biniyormuş gibi hissediyor. Fakat tabii bu bir yerde kişisel bir zevk meselesi, kimi sever kimi de sevmez. Genel olarak Moto Racer 2 fena bir oyun değil, özellikle spor makinenin o abartılı sürat duygusu az çok yakalanmış denebilir, fakat keşke birden fazla motor modeli olsaydı. Onun yerine motor karakteristiklerini basitçe ayarlama imkanı tanınmış, fakat bu pek yeterli değil. Bir de yapay zekanın biraz fazla kusursuz olması söz konusu, bu gerçekten de bazen can sıkıcı olabiliyor. Bana gelince, şahsen ben birilerinin kalkıp bir Chopper simülasyonu yapmasını bekliyorum, böylece soğuk kış günlerinde ekranda bile olsa sıcak iklimlere doğru gazlayabilirim.







MOTO RACER 2 Electronic Arts/ Yarış/ 1 CD

YAZAR	: Mad Dog				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 30 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
İŞLEMCİ	: Pentium 166	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★☆☆
RAM	: 16 MB	MULTIPLAYER	: Var	ATMOSFER	: ★★★★★★★☆☆☆
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★☆☆☆

DESTEKLENENLER : 3Dfx D3D Joystick LEVEL CD : Verilmedi

GENEL PUAN 8



Yılanın Gözleri

Dodge Viper, Amerikan spor otomobil zevkinin tipik bir ürünü. Avrupalılar spor otomobilleri küçük ve çevik tasarlamayı severler. Amerikalılar ise bulabildikleri en büyük motoru alıp etrafına çelik ya da fiberglas kaplarlar. Nitekim Viper'ın kaputunun altında yatan 8 litrelik V-10 motor aslında yük kamyonları için tasarlanmış bir benzin düşmanı. Dodge bu motoru alıp eski günlerin hatırına bir asfalt canavarı yaratmak için üzerinde bir kaç ufak değişiklik yapmış. Sonuçta ortaya hiç zorlanmadan 450 beygir güç üreten ve her gaza dokunuşunuzda lastiklerin yarısını asfaltta bırakan fiberglas gövdeli bu engerek yılanı çıkmış. Tabii kod adının Viper (Engerek yılanı) olmasının sebebi sadece aşırı güçlü motoru değil, yol tutuş özellikleri de buna büyük katkıda bulunuyor. Gövdesi hafif, motor bloğu ağır ve aracın önüne yerleştirilmiş her arkadan çekişli Amerikan otomobili gibi, Viper düz yolda korkunç süratlere ulaşabiliyor ancak virajlara geldiğinde iş biraz karışıyor. Eğer aracın ustası değilseniz Japon ve Avrupa arabaların tersine onu keskin virajlarda kontrol etmeniz oldukça zor, tıpkı sinirli bir yılan gibi hatalarınızı size acı ödetebiliyor. Fakat zaten usta sürücüler tarafından beğenilmesinin sebebi biraz da bu, bu kaprisli araç pistte öğrenci ve öğretmen arasındaki farkı çok iyi ortaya koyuyor.





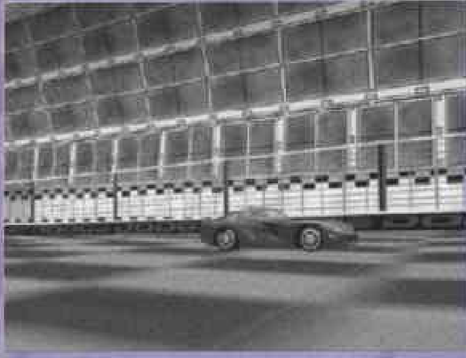
Dişler ve Zehir

Sierre Sports tarafından yapılan Viper Racing işte bu güçlü ve kaprisli aracı konu alıyor. Oyunda kullanabileceğiniz tek araç Viper, yani bu bir Viper simülasyonu denebilir. Gereken sistem ise Windows 95/98, Pentium 133 işlemci, 2 MB grafik hızlandırıcı ekran kartı, 32 MB RAM, 15 MB boş HDD alanı 4x CD-ROM sürücü olarak belirlenmiş. Ne var ki böyle bir sistemle oyunu düzgün çalıştırmak hemen hemen imkansız, o yüzden yukarıdaki rakamları iki ile çarpın ve buna bir de 3Dfx ekran kartı ekleyin. Özellikle 3Dfx kartı çok önemli, çünkü bunun dışındaki diğer kartlarla grafikler genellikle iğrenç bir hal alıyor. Mesela S3 kartlar Alpha Blending yeteneğine sahip olmadığından yol kenarındaki her cisim ekranda ıskambil kardı gibi görünüyor. Bunun dışında oyunu rahat oynayabilmek için analog bir joystick gerekebilir. Force Feedback desteği bulunduğunu hemen belirteyim. Eğer tek başınıza oynamaktan sıkılırsanız Internet üzerinde 16 kişiye kadar Multiplayer oyun desteği olduğunu unutmayın, tabii hızlı bir bağlantıya ihtiyacınız olacak.

Sıcak Asfalt

Oyunda kullanılan tek araç Viper, ancak pek çok açıdan otomobilin üzerinde oynama imkanınız var, öncelikle mekanik aksam üzerinde pek çok ayar gerçekleştirebilir ve sonra da pistte bunların sonuçlarını test edebiliyorsunuz. Bunun dışında aracınızın boyasında ciddi değişiklikler yapmanıza ve çeşitli çıkartmalar eklemenize imkan tanıyan bir

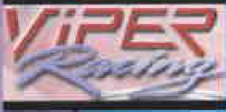




boya atölyesi mevcut, bu uygulama Paintshop tarzı çizim programlarının basit bir kopyası görünümünde, çalışması kolay ve zevkli. Oyunda yer alan pist sayısı çok fazla değil, ancak Career modunda oynadığınız zaman farklı turnuvalara katılıyor, kazandığınız parayla da aracınızda değişiklikler yapabiliyorsunuz. Rakiplerinizin yapay zekası ise oldukça değişken, genelde iyi yarışıyorlar ancak hata yaptıkları zaman bu inanılmaz derecede aptalca oluyor, ben bunu pek inandırıcı bulmadım, ama yine de idare ediyor denebilir.

Yanık Lastik Kokusu

Grafik açıdan ele aldığımızda Viper Racing için çok başarılı demek mümkün değil. NFS 3 ve Dethkarz gibi grafik sınırları zorlayan oyunların yanında nispeten sönük kaldığı söylenebilir, hele 3Dfx ekran kartınız yoksa iş daha da beter bir hal alıyor. Öte yandan oyun bazı can sıkıcı çalışma hatalarına da sahip, mesela bir defa gördüğü ekran kartını bir sonra ki kurulumda görmüyor, vs. Benzer oyunlara üstünlüğü araçların hasar alması ve pistin dışına çıkabilme özgürlüğünün olması, ne var ki hasar modelleri gerçekçi olmaktan uzak. Taklalar attığınız zaman araç buruşuyor, fakat kırılan camlar, kopup giden parçalar gibi şeylere yer verilmemiş. Ayrıca pist dışına çıktığınız zaman da gidebileceğiniz pek fazla bir yer yok doğrusu, yani bu detay da o kadar önemli değil. Sonuç olarak Viper Racing çok özel bir oyun değil, onda olan özellikleri ve olmayan oyun atmosferini NFS 3 gibi oyunlarda çuvalla bulabilirsiniz. Dodge Viper saplantınız yoksa peşinde koşulacak kadar nadir bir par-



VIPER RACING Sierra/Yarış/ 1 CD

GENEL PUAN: 7

YAZAR	: M. Berker Güngör				
SİSTEM	: Windows 95/98	HD Alanı	: 15 MB	GRAFİK	: ★★★★★★★
İŞLEMCİ	: Pentium 133	CD-ROM	: 4 Hızlı	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★
RAM	: 32 MB	MULTIPLAYER	: 16 Kişi	ATMOSFER	: ★★★★★★
				OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

DESTEKLENENLER : 3Dfx, D3D, Joystick — **LEVEL CD : Verilmedi**

KISA KISA



Space Bunnies Must Die

Bir çölün ortasından geçen yolun kenarında restoran işleten tatlı mı tatlı, güzel mi güzel, sevimli mi sevimli iki kız kardeşin başından geçen olayları anlatan bu oyun için kaliteli bir Tomb Raider taklidi denebilir. İleriye dönük güzel düşünceleri olan bu iki bayan bir gece eve dönerlerken birden yola çıkan dev bir tavşanı istemeden dümdüz ederler. Vücudundan yeşil sıvılar akan tavşan cesedi ile kızlardan biri uzaylı tavşanlar tarafından kaçırılır. Tavşandan kalan silahı alan kardeş son sürat ortamdan uzaklaşmaya çalışır ama diğer tavşanlar geride şahit bırakmak istemezler. Saldırıdan kaçmayı başaran güzel ve sevimli kardeşin tek amacı ablasını kurtarmak ve yeryüzündeki tüm uzaylı tavşanları öldürmektir. Ne bu şiddet güzelim...

Çizgifilm tarzında hazırlanan oyunda, normal ve yüksek çözünürlük olmak üzere iki ayrı yükleme seçeneği mevcut. Tabii bir de 3D hızlandırıcınız varsa değme keyfine gitsin. Oyunda genel bir iğrenç sevimlilik hakim ve müzikler bu ortamı oldukça iyi tamamlıyor.

RIPCORD/JINX- 3D ACTION

7/10

Iron John Hawk: The Shards Of Power

Hikayemiz yani birbirini kovalayan macera, entrika ve aşk dolu olaylar (Kendimi biraz kaptırdım galiba) 1944 yılında Iron John Hawk'ın (Bu oyundaki kahramanımız) babasını ve The Shards Of Power'ı aramak için yola çıkmasıyla başlıyor. Pasifik'te bulunan bir ada hakkında duyduklarından sonra buraya hareket eden John'un uçağına yıldırım düşüyor (aksilik bu ya), ama ona hiçbir şey olmadan uçağı sahile indiriyor ve aranmaya başlıyor. Adada sebil gibi ortaya saçılan silahları, alet edevatı topluyor ve kendini engellemeye çalışan yerliler, hayvanlar ve Nazi askerlerine karşı korunmak için kullanıyor.



İki boyutlu bir Action Adventure olan bu oyun için gerçektenden de söylenecek daha fazla bir şey yok. Oyunu sadece mecbur olduğum için oynadım ve hiç de zevk almadım. Pek zor değil ama oynayabilmek oldukça zor. Seslerin hiç gerçekçi değil, bunun yanında müzikler de bir o kadar kötü. Bence hiç gereği yok, özellikle de çok daha iyileri mevcutken.

CAPCOM: 2D ADVENTURE

3/10

Crime Killer

Polis olan babasının suçlular tarafından öldürülmesine tanık olan çocuk, büyüyünce polis olmaya karar verir. 2015 senesinde Uriel Consortiums City Police Department'ta göreve başlayan dünün çocuğu, bugünün 88 numarası hayatını suçlarla savaşmaya adar. Carmageddon'daki araba dehşetinden hoşlananlar ve Need For Speed'deki polisi etkisiz görenlerin isteklerine en azından karşılık verebilecek bir oyun Crime Killer. Oyunda üç ayrı araç kullanabiliyorsunuz. 2015 yılına ait polis arabası, motosikleti ve özel bir uçak. 3Dfx desteği olmasına rağmen, pek de fayda sağladığını söylemem.



Bu araçları kullanarak kanunlara karşı gelen araçları size verilen emre göre imha edebiliyor veya etkisiz hale getirebiliyorsunuz. Yanlış parkın cezası arabanın havaya uçması. Tabii ki bu sırada sivillere zarar vermemeniz gerekli. Grafik, ses ve oynanabilirlik kalitesi iyi olmasa da, ilk 15 dakika oyun zevkli olabiliyor. Daha sonra oyuna monotonluğun hakim olmasıyla beraber bende ortamdan uzaklaşma fikri doğdu.

INTERPLAY / ARABA SAVAŞI

3/10

Pro Pinball Big Race USA

Arkadaşlarla oyun salonlarına gittiğimizde onlar stres atmak için Street Fighter oynarken bende Tilt makineleri arasında mekik dokurdum. Terminator favori makinemdi. Ama nedense bilgisayarda bir türlü beceremedim. Nitekim Addiction Pinball yazısını okuyanlar olanları hatırlar. İşte öyle nereden nereye mirim. Şimdi gelelim Big Race USA adlı tilt simülasyonuna. Bu oyun kesinlikle her türlü övgüyü hak ediyor. Oldukça gerçekçi tek bir tilt makinesi üzerinde oynanan oyunda her şey düşünülmüş. Grafikler, sesler bir bütün oluşturuyor. Oyun içerisinde oyun bulunduran (Oynadığınız zaman anlayacaksınız) Pinball'da flipper güçlerini dahi ayarlayabiliyorsunuz.

Modem, Network üzerinden veya seri bağlanarak Head to Head çarpışma imkanı olan bu oyunu sıra beklemek kaydıyla birden fazla oyuncu da oynayabilir. Özellikle uzun süren oyunlardan hoşlanmayanlar için gerekli bir oyun.



EMPIRE / TILT

9/10

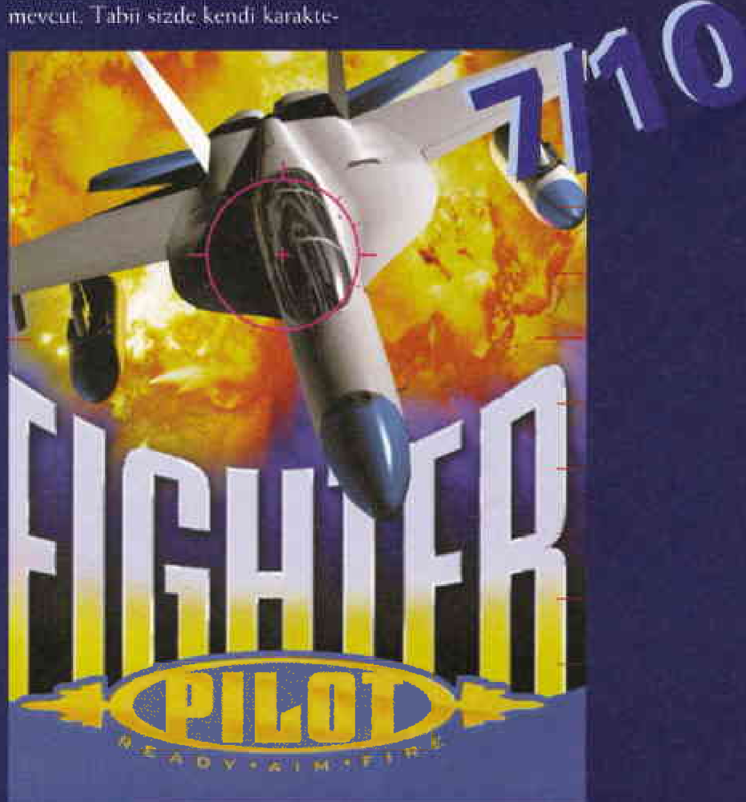
Fighter Pilot

Elecronic Arts firması tarafından piyasaya sürülen Fighter Pilot isminden de anlaşılacağı gibi bir uçak simulasyonu. Aslında uçağın içerisini göremeyeceğiniz bir simulasyon. Diğer tüm uçak simulasyonları gibi bunda da oyuna hakim olabilmek için fonksiyon tuşlarına hakim olmanız gerekli. Klavye, fare ve Joystick kullanarak oynanabilen bu Fighter Pilot, 3DFX desteği sayesinde oldukça kaliteli görüntü sunuyor. Oyun içerisinde çeşitli görevlerde başarı kazanmış pilotlar mevcut. Tabii sizde kendi karakterinizi oluşturabiliyorsunuz. Oyunda çeşitli silahlara sahip her görev için farklı olarak F/A-18, F-117, F-22 ve Su-35 olmak üzere dört tane uçak mevcut.

Sade ve kolay kullanımı sayesinde karmaşık simülasyonlardan uzak duran tatmin edebilecek bir oyun. Rock tarzındaki müzikleri ile de sizi bilgisayar karşısında uzun süre tutabilecek bir oyun. Ama tabii ki görevler gerçek hikayelere dayansaydı çok daha iyi olurdu herhalde.

ELECTRONIC ARTS / UÇAK SIMÜLASYONU

7/10



Oyun Hileleri

Elinizden gelen herşeyi yaptınız, ama o yaratık gelip gidip canınıza okumaya devam ediyor. O zaman size verdiğimiz hileleri kullanmakta serbestsiniz.

Blood 2

Buradaki hile kodları oyunun demo versiyonu içindir. Bunları girebilmek için "T" tuşuna basarak mesaj satırını açın ve oradan hileleri yazın:
MPGOD - Ölümsüzlük
MPKFA - Tam cephane, sağlık ve zırh
MPCLIP - Duvarlardan geçme modunu açar, kapar.
MPCAMERA - Kamera açısını ayarlamanızı sağlar.

Delta Force

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle "`" tuşuna basarak komut satırını açın, buradan da aşağıda verilen kodları girin:
iwillsurvive - Ölümsüzlük.
raindropskeepfallinonmyhead - Her yazıldığında 5 atışlık topçu desteği sağlar.
takeittothelimit - Tüm cephanenizi yeniden doldurur.

DethKarz

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki kodları ana menüdeyken klavyeden girmeniz yeterlidir:
Itsasmallworld - Tüm arabaları verir.
Kcolnu - Tüm pistleri açar.
Zrakhted - Herşeyi açar.

Fantasy Empire

Bu oyunda yeni bir karakter yaratırken adını "JIM WARD" olarak belirleyin. Karakteriniz hem ölümsüz olacaktır, hem de her turn 999,999,999 alacaksınız. Ayrıca tüm sihirli küreler büyü enerjisiyle dolacak. Bu sayede asla paranız ve büyü enerjiniz tükenmeyecektir.

Half-Life

Burada hile yapabilmek için oyunu şu komut satırıyla çalıştırın, "hl.exe -dev -concole", bu sayede oyun esnasında "~" tuşuna basarak komut konsolunu açma imkanına kavuşacaksınız. Oyun esnasında konsolu açıp ve ilk olarak "sv_cheats 1" kodunu girin, sonra yine aynı yerden aşağıdaki hileleri kullanabilirsiniz:
IMPULSE 101 - Tüm silahları ve cephaneyi verir.
/GOD - Ölümsüzlük.
/NOCLIP - Duvarlardan geçme ve uçma modu.
/GIVE xxxx - xxxx yerine aşağıdakilerden birini girip o malzemeyi alabilirsiniz.

- item_airtank
- item_antidote
- item_battery item_healthkit
- item_longjump
- item_security
- item_sodacan
- item_suit ammo_357
- ammo_9mmAR
- ammo_9mmbox
- ammo_9mmclip
- ammo_ARgrenades
- ammo_buckshot
- ammo_crossbow
- ammo_egonclip
- ammo_gaussclip
- ammo_glockclip
- ammo_mp5clip
- ammo_mp5grenades
- ammo_rpgclip weapon_357
- weapon_9mmAR
- weapon_9mmhandgun
- weapon_crossbow
- weapon_crowbar
- weapon_egon
- weapon_gauss
- weapon_glock
- weapon_handgrenade
- weapon_hornetgun
- weapon_mp5
- weapon_python
- weapon_rpg
- weapon_satchel
- weapon_shotgun
- weapon_snark
- weapon_tripmine
- weapon_quantumdestabilizer

Have a N.I.C.E. Day 2

Yarış esnasında oyunu dondurun ve aşağıdaki hileleri klavyeden girin.
MACHTHREE - Yeni ve çok hızlı bir araba verir.

IMPACT - Deathmatch esnasında sınırsız cephane verir.
OVERKILL - Ekstra güçlü silahlar.
ALLOFF - Tüm hileleri kapatır.

Heretic 2

Buradaki hileler oyunun tam versiyonunda çalışır. Kodları girmek için önce "~" basarak komut konsolunu açın, kosu yazdıktan sonra ENTER girmeyi unutmayın.

playbetter - Ölümsüzlüğü açar,

kapatır.
twoweeks - Powerup verir.
meatwagon - Tüm düşmanları öldürür.
victor - Bölüm sonu canavarı dahil herkesi öldürür.
angermonsters - Canavarları daha da kızdırır.
crazymonsters - Canavarları çıldırtır.
kiwi - Duvarlardan geçme modu.
spawn <xxxx> - <xxxx> yerine aşağıdakilerden birin yazıp o malzemeyi alabilirsiniz:

- item_weapon_firewall
- item_weapon_maceballs
- item_weapon_magicmissile
- item_weapon_phoenixbow
- item_weapon_redrain_bow
- item_weapon_sphereofannihilation
- item_defense_meteorbarrier
- item_defense_polymorph
- item_defense_powerup
- item_defense_ringofrepulsion
- item_defense_shield
- item_defense_teleport
- item_health_full
- item_health_half
- item_mana_combo_half
- item_mana_combo_quarter
- item_mana_defensive_full
- item_mana_defensive_half
- item_mana_offensive_full
- item_mana_offensive_half

Independence War

Bu oyunda hile yapabilmek için öncelikle uçuş esnasında klavyeden "Darkgoat" kodunu girin. Daha sonra sol SHIFT tuşuna basılı tutarak aşağıdaki tuşları kullanabilirsiniz:

K - Herhangi bir gemiye yanaşma imkanı verir.
0 - Hedef gemiyi yokeder.
, - Hedefi dondurur.
I - Ölümsüzlük verir.
J - Lagrange noktasına götürür.
8 - Seçili hedefe götürür.
9 - Hızınızı hedefinkine uydurur.
A - Süper hız modu.
BACKSPACE - Önceki filmi izletir.
W - Görevi bitirmenizi sağlar.

Mig 29 Fulcrum - F-16 Multirole Fighter

Bu oyunların her ikisi de aynı firmaya ait ve aynı engine üzerine kurulu, bu yüzden aynı hileleri her ikisi için de kullanmak mümkün. Yapmanız gereken uçuş esnasında "T" tuşuna basarak mesaj satırını açmak ve buradan hile kodlarını girmek.

YOU GOT WHAT I NEED - Sınırsız cephane
FOOD GOES HERE - Cephanenizi doldurur
BIG GULP - Yakıt tanklarınızı doldurur
YOU ARE HERE FOREVER - Ölümsüzlük
DAMN THAT CORNER - Çakılmanızı önler
CHILIBURGER - Uçağı tamamen onarır
SPINDIVE - Vurulmanızı önler
PAPERAIRPLANE - Kağıttan uçak

Populous: The Beginning

Oyun esnasında TAB ve F11 tuşlarına birlikte basarak komut satırını açın ve oradan "byrne" kodunu girerek hile modunu çalıştırın, artık aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz:

<TAB> + <F3>: Tüm büyüleri verir.
<TAB> + <F4>: Tüm binaları verir.
<TAB> + <F5>: Mana verir.

Railroad Tycoon 2

Oyun esnasında TAB tuşuna basarak komut satırını açın ve oradan aşağıdaki kodları girin:

"BIGFOOTGOLD" -Altın zafer.
"BIGFOOTSILVER" - Gümüş zafer
"BIGFOOTBRONZE" - Bronz zafer.
"BOBO" - Görev başarısızlıkla sonuçlanır.
"KING OF THE HILL" - Karakterinize 100.000 dolar verir.
"POWERBALL" - Şirketinize 100 milyon dolar verir.
"LET ME IN" - Yasak bölgeleri açar.
"SPEED RACER" - Tüm trenleri iki kat hızlandırır.
"AMD103" -Tüm trenlerinizi AMD-103 modeline dönüştürür.
"SHOW ME THE TRAINS" - Tüm lokomotifleri verin.
"VIAGRA" - Şehri büyütür.

SiN

Bu oyunda hile yapabilmek için önce "~" tuşuna basarak komut konsolunu açın, buradan aşağıda verilen kodları girin ve ENTER tuşuna basın:
/HEALTH 999 - 999 sağlık verir.
/WUSS - Tüm silahlar.
/SUPERFUZZ - Ölümsüzlük verir.
/NOCOLLISION - Duvarlardan geçmenizi sağlar.
/WALLFLOWER - Düşmanlar size saldırmaz.
/SPAWN MAGNUM - Magnum
/SPAWN SHOTGUN - Shotgun
/SPAWN ASSAULTRIFLE - Assaultrifle
/SPAWN ROCKETLAUNCHER - Rocketlauncher
/SPAWN SNIPERRIFLE - Sniperrifle
/SPAWN HELIGUN - Helikopter Topu
/SPAWN REACTIVESHIELDS - ReactiveShield
/SPAWN ROCKETS - Roket
GIVE THRALLGUN - Gizli bir silah

Spearhead

Bu oyunda ölümsüzlük alabilmek için oyun esnasında S + P + E + A + R + H tuşlarına basılı tutarken Backspace tuşunu girin.

Tomb Raider 3

Bu oyunda hile yapabilmek için aşağıdaki hareketleri sırasıyla yapın.

BÖLÜM GEÇME:
- Tabancalarınızı çekin
- Geriye bir adım atın
- İleriye bir adım atın
- Çömelip tekrar kalkın
- Kendi etrafınızda üç defa dönün
- İleriye doğru atlayın

TÜM SILAHLAR:
- Tabancalarınızı çekin
- Geriye bir adım atın
- İleriye bir adım atın
- Çömelip tekrar kalkın
- Kendi etrafınızda üç defa dönün
- Geriye doğru atlayın

Wargasm

Bu oyun için geçerli seviye kodları:
SEVİYE - PASSWORD
1 - CHEESE
2 - TOAST
3 - BUTTIES
4 - KEBAB
5 - GATEAUX

FRP



ÜÇKAĞIT VE İNANÇ

Serseriler ve Din Adamları

Evvet. Geçen yazımızda başladığımız meslekler dizimizi bu sayıda tamamlıyoruz. Sizlere yeni başlayan oyuncular tarafından, tasavvur etmesi bir nebze daha zor olmasına istinaden, daha az tercih edilen (Amin...) iki yeni meslek grubunu tanıtacağız. Serseriler ve Din Adamları

Serseri:

AD&D dünyalarında rahat bir hayatı, kanuni yollardan para kazanmaya tercih edenlerin seçtiği yoldur serserilik (Rogue). Serseri diyince pejmürde giyinip, köşe başında dilenenleri, ya da kasaba meydanında kırmızı ışıkta duran at arabalarının camını silen çapulcuları (Ha...Ne?) kasdetmiyorum. Serseri diyince aklımıza gelmesi gereken kişiler, Robin Hood ya da Kara Korsan olmalıdır. Serseri meslek grubunun temel olarak iki alt sınıfı vardır.

Hırsızlar, şehrin ara sokaklarında olduğu kadar, karanlık mahzenlerin tuzaklarla dolu koridorlarında



da kendilerini rahat hissederler. Adam çarpmak, sırttan bıçaklamak ve gölgelere sinmek gibi antin-kuntin işlerde usta olsalar da, hırsızlar, tuzak bulmak, düz duvara tırmanmak, kilit açmak ve sessiz hareket etmek gibi bir maceracı grubunun her zaman işine yarayacak yeteneklere de sahiptirler.

Ozanlar ise hayatlarını şehirden şehire dolaşıp, destanlar yazarak ya da ellerinde saz maceraları hakkında besteler yaparak yaşarlar. "Çok okuyan değil çok gezen bilir." Sözünü doğrularcasına Ozanlar her bir şeyden anlamak zorundadırlar. Onlar her bölgenin efsane ve tarihi hakkında fikir yürütebildikleri gibi bazı hırsız yeteneklerine de sahiptirler. Merakları o kadar çeşitli alanlara yayılmıştır ki bir miktar büyü bile yapabilirler.

Şimdi de bu ilginç meslek grubunda seçebileceğiniz tiplemelere bir göz atalım:

Akrobat: Hem ozanlar, hem hırsızlar için iyi bir seçim. Bu tip adamlar genelde arnauda kalkıp yürümeyi ya da ip cambazlığı yapmayı pek severler. Lord'un kalesinden çalınacak bir şey var ise işin ehlidirler.

Suikastçi (Assassin): İşte Antonio Banderas ve Sylvester Stallone'un seçimi. Ben ne diyorum yahu ? Neyse, suikastçiler hayatlarını anlaşma karşılığı adam temizlemekle kazanırlar. Bu tiplemeyi seçerken dikkat olmanızı salık veririm.

Haydut: İşte yol kesip adam soyma merkalılarına tek seçenek. Kim demiş her AD&D karakteri onurlu olur diye. Çalın, çırpın ve kısa yoldan köşeyi dönün.

Dilenci: Büyük şehirlerde bu adamlar hep karşınıza çıkar. "Paladine, rızası için bir gümüş" ya da "Ejderha savaşında kolunu kaybetmi bir gaziye sadaka" diye ortalıkta dolaşır dururlar.

Ödül Avcısı: Boba Fett'i tanır mısınız ? Gerçi o Star Wars'daydı ama hepimize bir ödül avcısının ne kadar yılmaz ve acımasız olduğunu öğretti. Bu arada konumuz dışı ama size bir sır vereyim: Boba Fett, o yaratığın karnından kurtulmayı başardı. Innnınnnnnn.....

Korsan: Açık denizlerin haydutları. Temiz have bol güneş bu adamları acayıp sağlıklı yapmıştır.

Soyguncu: Her türlü hazine, her türlü kasa bu adamlar için hedeftir. Kilit açma ve duvara tırmanma konusunda uzman olan bu serseriler, yakalanırlarsa kollarını kaybedebilirler.

Yankesici (cepçi): Bu tip adamlar tiner çekip, kasabanın pazar yerinde, etrafta dolşan zenginleri hafifleterek geçinirler. Tiner çekme olayı şaka tabii.

Dedektif: Bu da nereden çıktı demeyin. Dinzisin hakkından imansız gelir, demişler. Dedektif diye adlandırdığımız bu tiplemey mensup adamlar, çok usta hırsız avcısıdırlar. Tüm çapulcu takımının nasıl çalıştıklarını bildiklerinden, suçluyu enselemeleri çoğu zaman daha kolaydır.

İzci: İzciler şehir dışında yaşayan serserilerdir. Çoğu zaman kiralık olarak maceracı gruplara yol gösterirler ya da ordularda casus ve sabotajcı olarak görev alırlar.

Kaçakçı: Tanım olarak, kaçakçı yasa dışı malların belli bir yerden başka bir yere teslim edilmesinden sorumludur. Bir kaç sayı önceki prototip maceralarımızı hatırlarsanız ne demek istediğimiz anlarsınız.

Casus: İşte ilginç bir tipleme. Oynaması bir o kadar da zor. Her zaman tehlike altında yaşayan bu adamlar, genelde çeşitli organizasyonlara biligi sızdırırlar.

Hırt (Thug): Hırt denilen herifler, hırsız mesleğinin en gaddarlarıdır. Suikastçiler profesyonel çalışır, ödül avcıları ödül peşinden yılmadan giderler. Hırtlarsa, bir hırsızdan çok bir savaşçı gibi harekete ederler. Onuru olmayan bir savaşçı gibi. Bu adamlar her işlerini kas gücüyle görmeye alışıktırlar.

Din Adamı

Tüm AD&D dünyalarında Panteon adı verilen Tanrılar toplulukları vardır. Bu Tanrılar genelde o dünyayı yaratmış olan bir üst yaratan tarafından ölümlülere gözkulak olmakla görevlendirilmiştirler. Her tanrının kendine özgü bir görev alanı vardır. Tüm bu tanrılar güçlerini kendilerine inanan ölümlülerden alırlar. Din adamları tanrıların dünya üzerindeki temsilcileridir. Tanrılara inançlarının ve dualarının karşılığı olarak bu kişiler büyü benzeri bazı güçlere sahip olurlar.

Tek tek her tanrıya inanan din adamlarını burada incelemeye yerimiz yetmez. Ancak biz şimdilik din adamı tiplemeleriyle yetinelim:

Barbar rahip: Vahşi bir kültürün temsilcisi olan bu din adamı, genelde kabilelerde bilge olarak sözüne başvurulan kişidir. Kabilesi içinde gördüğü saygıyı uygar dünayada çoğu zaman görmez ve bir barbar olarak kabul edilir.

Savaşçı Keşiş: Evet, çekirge! Bir gün savaşçı keşişin ne olduğunu anlayacaksın. Ancak o zamana kadar, tapınağın yerlerini süpür ve bahçedeki bitkileri buda. Bak Buda da sana öyle söylüyor.

Soylu Rahip: Bu adamlar genelde soylu bir ailenin üçüncü ya da dördüncü çocuğu olup can sıkıntısından kendini dine vermişlerdir.

Kanunsuz Rahip: Bu din adamı ise kendini bir kanun dışı örgüt üyelerinin ruhani ihtiyaçlarını karşılamaya adamıştır. En ünlü örneği Robin Hood'un yanındaki Rahip Tuck'dır.

Pasifist Rahip: Savaşma, seviş. Ya da ibadet et. İşte bu tip adamların hayat felsefesi. Oynatması çok zor olan butipleme genelde var olduğu grup içinde de huzursuzluğa yol açar.

Köylü Rahip: Küçük kasabalarda ve köylerde yaşayan din adamları buradaki halka yol gösterdikleri gibi, bu ezilmiş serflerin haklarını da korumayı amaçlarlar.

Elçi Rahip: Elçi rahipler, tanrılarından doğrudan doğruya işaretler alan kişilerdir. Genelde gelecekler ilgili kahanetlerde bulunurlar.

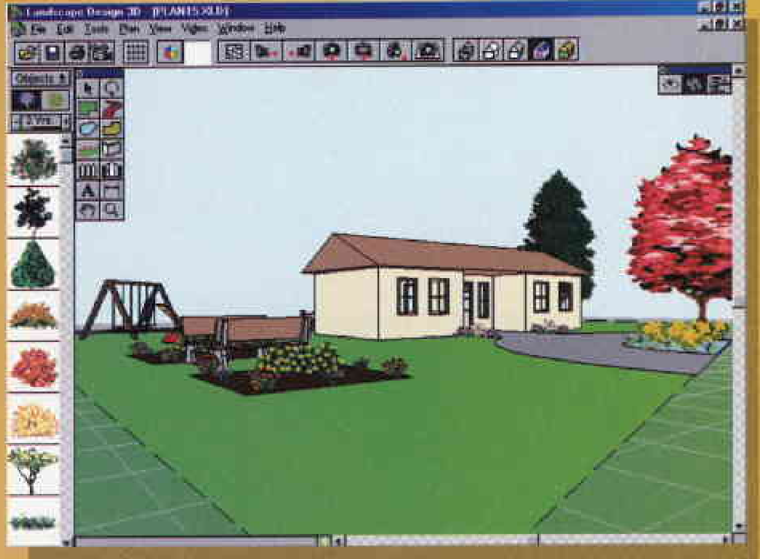
Bir yazımızın daha sonuna geldik. Artık oynatabileceğiniz karakterler hakkında iyi bir fikir sahibi olmuşsunuzdur. Gelecek sayıdan itibaren size çok değişik bir sürprizimiz olacak.

Zindancıbaşı



30 CD'lik dev Expert serisinden bu ay da iki yeni ürün inceledim. Sadece sizler için canım okuyucularım, biz sizler için varız... Valla kendim için bir şey istiyorsam Cameron Diaz öpsün...

LANDSCAPE DESIGN 3D



Kullanımı çok kolay olan yazılım sayesinde kendi çevre tasarımlarınızı oluştururken, ev tasarımını da Home Design 3D'den alabilirsiniz.

Expert adlı şirkete bir programcı parçası olarak hayran olmanın yanında, hayret etmemek mümkün değil. Adamlar akıllarına gelen her konuda birer yazılım çıkarmışlar. Ne yedilerse bayağı bir şey çıkarmışlar. Dergiyi devamlı alanlar önceki sayılardan bırkaç şey hatırlayabilirler, ama onların haricinde neler yok ki. Köpek balıkları hakkında ve daha birçok konuda ekran koruyucular, restoran rehberi, gezi düzenleyici gibi sosyal hayatınızı düzenleyebileceğiniz yazılımların yanı sıra, Pinball, kart oyunları, satranç gibi bellı bir bilgi veya en azından sabır gerektiren oyun CD'lerinden uçsuz bucaksız bir deniz... Expert ürünlerinde göze çarpan ortak nokta çok fazla iddialı olmamaları ve bu sayede amatör, profesyonel kullanıcı seçimi yapmadan hemen her seviyeden kullanıcıya hitap ediyor olmaları. Eh Raks New Media'da oldukça güzel bir iş yaparak bu şirketin ürünlerini Türk kullanıcısının beğenisine sundu. Ama gönül isterdi ki bu ürünler Türkçe olsun ve çok daha fazla kullanıcıya hitap etsin. Ne demişler, isteyenin bir yüzü kara, vermeyen zenci olsun.



Loto oynarken size yardımcı olacak bu programın ne kadar başarılı olacağı meçhul. Şans mı, istatistik mi?

Bir Bahçem Olsa

İsminden de anlaşılabileceği gibi Landscape Design 3D; üç boyutlu bir çevre düzenlemesi programı. CD içerisinde Windows 3.1 ve Windows 95 için iki versiyonu bulunan bu programın kullanımını çözmek için saatler harcamaya gerek yok. Programla beraber gelen ağaç, çiçek, çayır, bahçe mobilyaları vs. olmak üzere 440'ın üzerinde nesnenin örneklerini pencere üzerinde görebilir ve sürükle&bırak özelliğini kullanarak harita üzerinde istediğiniz yere yerleştirebilirsiniz. Bu nesnelerin boyutlarını isteğe göre ayarlayabilir ve nesne menüsü üzerinde bulunan yaş çubuğunu kullanarak 3 ay ve 20 sene arasında yaşlar atayabilirsiniz. Yine Expert şirketine, Home Design 3D yazılımına ait çizim ve 3B nesnelerini kullanabileceğiniz bu programda yaptığınız çizimleri tepe, dönen ve hareketli olmak üzere üç açıdan görebilirsiniz. Ayrıca kullandığınız nesnelere fiyat atayarak, bahçe üzerinde yapılan düzenlemenin yaklaşık maliyetini otomatik olarak hesaplatabilirsiniz.

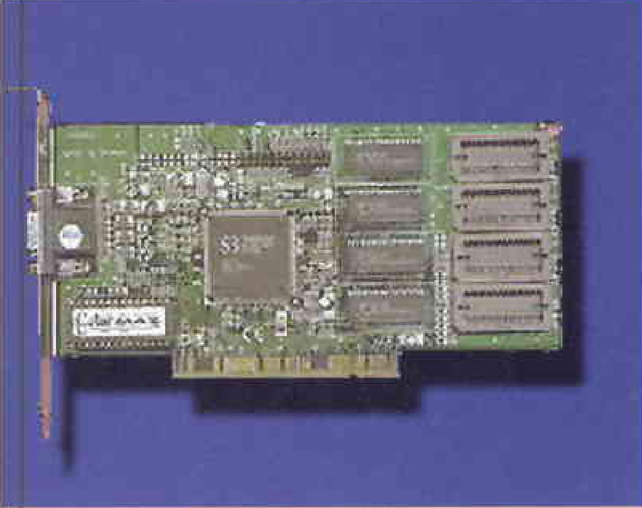
Lottery

Bir deli kuyuya taş atmış, kırk akıllı çıkarmamış misali geldi Türkiye'ye sayısal loto. Zaten hayatını umut içinde geçiren birçok insana bir kapı daha açılmış oldu böylece. Saatlerce kuyruk bekleyenler, ikramiye kazanınca neler yapacağınız düşünerek vakit geçirirken, yaratıcı insanlar da nasıl yapsak da biz de sebeplensek derken ortaya kalemler, 900'lü hatlar çıkıverdi. İşte Expert bu soruna (!!??) bilgisayar kullanarak çözüm getirmeye çalışmış. Şimdilik sadece ABD, Kanada, İngiltere, İspanya, İrlanda, Avustralya ve Almanya'daki özgün lotoları desteklese de, bu yazılımı Türkiye'deki sayısal loto için de kullanılamaz yapmıyor. Yani kullanılabilir anlamına geliyor galiba. Kullanımı oldukça kolay olan bu yazılımı loto ile ciddi anlamda uğraşanlara tavsiye ederken, yazıma burada son vermek istiyorum. En derin uykularımla...

Sistem Gereksinimi	: 386 DX, Win3.1/95
Fiyatı	:
Bilgi İçin	: Raks New Media (0212) 273 27 91

COLORMAX VP-375

Color Max VP-375 S3 Virge/DX 375 yongasetli 2D/3D grafik ve 64 bit video işlemcili bir PCI ekran kartı. Kartın üzerinde 4MB Ram var ve 1600x1200 çözürnürlükte 256 renkte çalışabilmekte. Direct X standartlarını desteklediği gibi 2D/3D standartlarını da destekliyor.Ayrıca bu kart Vesa DPMS, PS/2 monitörler, EGA ve VGA standartlarına uygun. Color Max VP-375 in ideal çözünürlüğü 64k renkte 1280x1024 dir. Çıkabildiği maksimum frekansı ise 120 hz. Color Max VP-375 renk filtremeleri, perspektif düzeltmeleri , gölgelemeler (Gourant/flat shading effects), gizlenmiş 3 boyutlu bir görüntüyü ortaya çıkartan Z tamponlama , renk filtremeleri yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı windows'a tanıtılması da gayet kolay. Bu kartı test ettiğimizde Mpeq , Quicktime ve Dat ları tam ekran olarak seyredebildik. Bu görüntüleri oynatmada herhangi bir kayma veya ekran donması gözlenemedi. Ayrıca resimleri gerçek renklerde ve yüksek çözünürlükte görebildik. Color Max VP-375 'e genell olarak bakıldığında onun ortalama bir kart olduğunu söyleyebiliriz . Neticede test merkezi olarak bu kartın daha çok temel multimedya gereksinimlerini karşılamak için olduğunu söyleyebiliriz .



COLORMAX VP-375 Pasifik Bilgisayar **21$**

KURULUM KOLAYLIĞI: ★★★★★★★★★★
YAZILIM DESTEĞİ: ★★★★★★
TEKNOLOJİ: ★★★★★★
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65

COLORMAX VA-740

COLORMAX VA-740 yüksek performanslı 2d/3d Intel 740 grafik hızlandırısı olan bir AGP ekran kartı. Üzerinde 8MB SGRAM'i var ve maksimum 1600x1200 çözürnürlüğünde çalışabilmekte. COLORMAX VA-740 un ideal çözünürlüğü ise 16 bit renkte 1024x768 dir ve çıkabildiği maksimum frekansı ise 85hz dir. Bu kart tak çalıştır monitörlerle uyumludur (DDC-2B) ve 2D/3D standartlarına tam olarak desteklemekte. Mip Mapping, Fogging, Alpha Blending ve Z-Buffering yapabiliyor ve plug and play olmasından dolayı windows'a tanıtılması da gayet kolay. COLORMAX VA-740 DirectX , GDI ve OpenGL uyumlu ve Win95,Win98 veWinNT işletim sistemlerinde çalışıyor. Bu kartın genell performansına bakacak olursak multimedya uygulamalarında gayet güzel sonuçlar verdiğini söyleyebiliriz. Özellikle video CD lerinde ve oyunlarda iyi bir performans yakalayabildik. Bu kartın 4mb'lık Color Max VP-375 arasındaki fark ise görüntü yakalama hızının, performansının ve zoom özelliği daha iyi olmasıdır.Neticede biz bu kartı iyi bir performans yakalamak isteyen herkese tavsiye edebiliriz.



COLORMAX VA-740 Pasifik Bilgisayar **43$**

KURULUM KOLAYLIĞI: ★★★★★★★★★★
YAZILIM DESTEĞİ: ★★★★★★★★
TEKNOLOJİ: ★★★★★★★★
BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65

COLORMAX VOODOO 2 EKRAN KARTI

3D oyun teknolojisindeki gelişmeleri düzenli olarak takip edenler, son bir senedir piyasaya çıkan bütün üç boyutlu oyunların 3D hızlandırıcılı kartlara tam destek verdiklerini biliyorlar. Eğer üç boyutlu oyunlardan hoşlanıyorsanız, ister istemez bu kartlardan bir tane edinmek zorundasınız. Üç boyutlu aksiyon oyunlarından hoşlanmasanız bile 3D hızlandırıcısız bir hayat sizin için çok zor olacaktır, çoğu macera ve FRP oyunları dahil olmak üzere birçok türden oyun şöyle veya böyle 3D hızlandırıcılardan faydalanıyor. Bizim tahminimize göre önümüzdeki bir buçuk sene içinde 3D hızlandırıcı kullanan oyunların piyasadaki oranı %90'ı geçecek. Bu durumda, sizi ilgilendiren soru şu : Madem bu kartları almaya elimiz mahkum, hangisini alalım?

Piyasada 3Dfx'in Voodoo 2 çipsetini kullanan birçok kart var. Bunların arasında performans açısından o kadar düşük farklılıklar var ki, herhangi birisinin daha iyi veya daha kötü olduğunu söylemek imkansızlaşıyor. Sonuçta hepsinin kalbinde itici güç olarak Voodoo 2 var. Bu kartların aralarındaki farklar daha çok üzerinde ne kadar bellek bulunduğuna, kullanılan bellek yongalarının hızına ve kartın genel mimarisine dayalı olarak belirginleşiyor. Bu ay incelediğimiz ColorMAX Voodoo 2 hızlandırıcı ekran kartı ise pek fazla adı duyulmamış bir firmanın ürünü olduğu halde (Voodoo 2'nin orijinal sitesinde adı geçmiyor) çoğu yönden akranlarını aratmıyor. Üzerinde 12 MB bellek bulunan ColorMAX Voodoo 2 ekran kartının kurulumu sırasında hiçbir sorunla karşılaşmadık. Ama kartla beraber gelen Glide sürücüleri güncel olmadığından, LEVEL CD'sinden güncel olan sürücüleri yükleyip sorunsuz bir kurulum sağlandı. ColorMAX Voodoo 2, denediğimiz bütün 3D oyunlarda sorunsuz bir biçimde çalıştı. 4 MB'ı texture (kaplama) için kullanılan 12 MB'lık belleğin izin verdiği maksimum çözünürlük olan 800-600 çözünürlükte Quake 2, Forsaken gibi 3D kartların test edilmesinde kullanılan oyunlarda hiç sorun çıkartmadan çalışırken, Heretic 2, Return to Krondor gibi yeni oyunlarda da oldukça tatmin edici bir şekilde çalıştığını gördük. Test için kullandığımız bilgisayarın özellikleri şunlardı : Intel Pentium 200 MMX işlemci, 32 MB EDO RAM, 4 MB S3 Virge DX Ekran Kartı, 2,1 Quantum Fireball Harddisk. Bu sistemde çalıştırdığımız bütün 3D destekli oyunlar sorunsuzca çalıştı. Yine de saniyede gözüken kare sayısı, piyasada isim yapmış rakiplerinden çok az da olsa düşük çıktı. Ama bu farklılık o kadar düşük ki, normal bir kullanıcının farketmesi hemen hemen olanaksız. Eğer 3D teknolojisine yetişmek istiyorsanız, oldukça makul fiyatı ve ortalamanın çok üzerindeki performansıyla ColorMAX Voodoo 2 ekran kartı sizin tercihiniz olabilir.

TEKNİK ÖZELLİKLER :

- Open GL, Glide, Direct 3D desteği
- Max. 800-600 çözünürlük.
- 8 MB/12 MB yüksek hızlı EDO RAM (25 ns)
- Bi-linear ve tri-linear texture filtreleme
- LOD MIP Mapping
- Piksel başına birden çok kaplama
- Perspektif düzeltme
- 24-bit rendering



Artılar : Düşük fiyat, sorunsuz kurulum, bütün 3D oyunlar destekliyor

Eksiler : Kutudan hediye oyun çıkmıyor

DÜZELTME

Geçen sayımızda tanıttığımız INCO 56600 Fax Modem'in K56Flex standardını desteklediğini yazmıştık. Kartın Türkiye temsilcisi olan Pasifik bilgisayardan kartın aslında V90 standardını desteklediğini belirten bir uyarı aldık. Bu yanlışlıktan dolayı sizlerden özür dileriz.

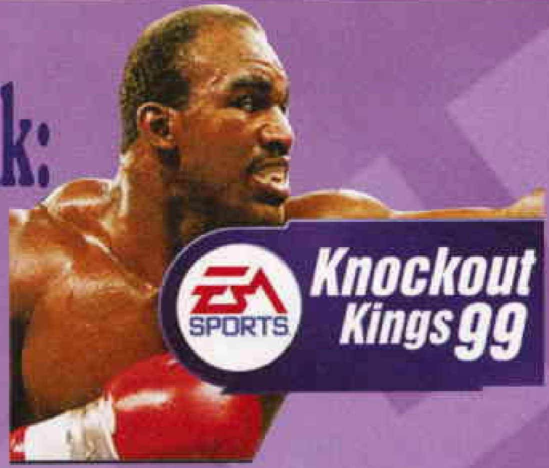
COLORMAX VOODOO 2 — Pasifik Bilgisayar — 110$

KURULUM KOLAYLIĞI:	★★★★★★★★
YAZILIM DESTEĞİ:	★★★★★★★
TEKNOLOJİ:	★★★★★★★★★

BİLGİ İÇİN Tel: (0212) 212 88 65



Playstation'da Bir İlk:





Knockout Kings (KK), Playstation için çıkmış ilk boks oyunu olma özelliğine sahip olmasına rağmen, bilgisayar ve video oyunları arasında gördüğümüz en başarılı boks uyarlaması olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Yine de biraz daha geliştirilmeye ihtiyacı varmış gibi görünüyor. Bakalım, nasıl?

KK'nın hiç bir geliştirmeye ihtiyacı olmayan, dört dörtlük bir yönü gerçeklere bağlı kalması. Oyunda hafif, orta ve ağır siklet olmak üzere, gelmiş geçmiş en iyi 38 boksöre yer verilmiş. Bunlar arasında Muhammed Ali, Oscar De La Hoya, Ray Leonard gibi onlarcası yer alıyor. Bundan da ötesi, tasarımcılar oyuna, meşhur Ceasar's Palace ve Madison Square Garden gibi gerçek mekanlar eklemişler.

Bir Kahraman Yaratın

Oyunda seçebileceğiniz 3 oyun modu var. "Exhibition" modunda favori boksörünüzü seçip olaya kafadan dalıyorsunuz. "Slugfest" adı verilen bir başkasında 2 adet boksör alıp bunları daha çok "arcade" mantığı dediğimiz abartılı bir dövüşe sokuyorsunuz. Üçüncü ve son oyun şeklinin adı ise "Career mode". Bunu seçerseniz kendi boksörünüzü sıfırdan yarattıktan sonra listelerde yükseltmek üzere elinizden geleni yapıyorsunuz. Kariyer modunda altetmeniz gereken toplam 30 boksör var. Her maçtan önce bir antrenman stiline karar veriyorsunuz. Kum torbasıyla çalışırsanız boksörünüzün gücü artıyor. "Speed bag" denen daha küçük ve hızlı aletle çalışırsanız bu sefer oyuncunuz sürat kazanacaktır. İşin tek kötü yanı, antrenman boyunca neredeyse 1 dakika, hiçbirşey yapmadan bunu seyretmek zorunda kalacak olmanız.



Görsel olarak, KK basit ama etkili görünüyor. Boksörler 3D poligonlardan oluşuyor ama bunlar diğer oyunlardan alıştığımız aptal kutu kutu adamlara benzemiyor. Hepsinin de smooth, gerçekçi vücutları var. Omuz ve dirsek eklemleri yine başka 3D oyunlardan alıştığımız gibi abuk subuk hareket etmiyor. Yumrukların ve diğer vuruşların animasyonları ve ayak oyunları harika görünüyor. Bu bölümle ilgili olarak tek can sıkıcı şey, seyircilerin donmuş bir kare görüntüden ibaret olmaları. Öte yandan seyircilerin tezahüratı ve kalabalığın çıkardığı sesler yeterince gerçekçilik katıyor.

Ünlü Seslere Kulak Verin

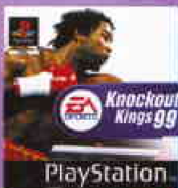
Ses efektlerinin geri kalanı da başarıyla kotarılmış. Yumruk sesi, hakemin yorumları ve boksörlerin inlemeleri epey gerçekçi. KK'deki sesle ilgili en muhteşem ayrıntı ise, ABD'nin meşhur boks yorumcularından iki tanesi olan Al Albert ve Sean O'Grady'nin oyun boyunca yaptıkları yorumları dinleyebiliyor olmamız. KK'nin yaratıcıları yine boks camiasının, Atlantik'in öte tarafındaki meşhur simaları arasındaki maç anonsçusu Jimmy Lennon ve hakem Mills Lane'in seslerinden yararlanmışlar. Bu da ayrıca güzelliğe güzellik katmış.

İlk başta oyunun kontrolleri size biraz garip ve alışması zor gelecek çünkü değişik yumrukların animasyonları değişik sürelerde tamamlanıyor ve zamanlama konusunda biraz çalışmanız gerekiyor. Ama bir kere boksörlerin ringde nasıl hareket ettiğini kavradıktan sonra sorun kalmayacak. Oyunun 3 ayrı kontrol konfigürasyonuna izin veriyor olması, size uygun bir stil seçmekte yardımcı olacak.

Sahip Olunası Bir Oyun

Sonuç olarak Knockout Kings, boks sporunun şimdiye kadar bir oyunda yapılmış en iyi simülasyonu. Yine de gerçek boksun küçük nüanslarından bazılarını bu oyunda da bulamayacaksınız. Tabii bu eksikleri gerçek bir boks fanatiğinden başkası farketmeyecek. Sıradan kavga dövüş meraklısı olan sizler fazlasıyla eğleneceksiniz bunu garanti edebilirim. Umarım Electronic Arts bu yeni başladıttığı boks simülatörünü de diğer spor oyunlarında yaptığı gibi, her versiyonda biraz daha gelişen bir seriye dönüştürebilir.

GENEL PUAN: 8



Knockout Kings 99 Electronic Arts /Spor /1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit	popular @i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★

Dual Shock ve Analog Joystick Desteği

Bir Playstation Klasiği Daha

Tabi ya, Playstation sahiplerinin kafası kel değil ki. Neden PC'ciler Fifa 99 oynarken, onlar bu zevkten mahrum kalsınlar? Electronic Artsr şimdi de Fifa 99'un Playstation versiyonu ile yeniden karşımızda.



Uzun zamandır bılgisayar oyunlarıyla içiçeyim, ama Electronic Arts'ın 96-99 serisi kadar istikrarlı ve başarılı bir oyun serisi daha görmedim. Her alandan spor dallarını bir çatı altında toplayan serinin belkemiğini oluşturan oyun ise Fifa'dır. Uzun zaman değil, 1 yıl kadar önce Fifa 98 ile yaşadığımız yeşil sahalarda top koşturma zevkini yeni yıla girerken Fifa 99'la yeniden yaşayacağız gibi gözüküyor. Fifa 99, atası Fifa 98'in (ve World Cup 98'in) taşıdığı bütün iyi özellikleri bünyesinde barındırıyor, ve üstüne birçok güzellik katarak önümüze sunuyor.

Öncelikle, Fifa 99 kesinlikle Fifa 98 kadar kolay bir oyun değil. Kaleciler çaprazdan gelen her şutu diğer futbol oyunlarındaki gibi içeriye almıyor. Ama esas sorun, kaleciye ulaşabilmek. Aynen PC versiyonunda olduğu gibi, Playstation versiyonunda da rakip oyunculara çalım atmak bir hayli zor, özellikle PROFESSIONAL veya daha üzeri bir seviyede oynuyorsanız. . Bunun haricinde grafiklerdeki değişmeler dikkatinizi çekecektir. Tabii çekmeyebilir de, oyunu biraz oynadıktan sonra "Tamam de biz bu grafikleri daha önce World Cup 98'de de görmemiş miydik?" diyebilirsiniz. Ama iki üç saat Fifa 99 oynadıktan sonra alın elinize World Cup 98 CD'sini ve oynamaya çalışın. Şok olacağınıza eminim. Fifa 99'dan sonra World Cup 98 yavaş, eskimiş ve birçok yönden geri kalmış gibi görünecektir. Electronic Arts'ta çalışan Fifa programcılarını tebrik etmek lazım. Oldukça zor bir iş başarıp oldukça güzel olan bir oyunu tamamen mükemmel bir hale getirmişler.

Grafikler de daha bi hoşlaşmış sanki...

Fifa 99'da yapabilediğiniz özel hareketler World Cup 98'de alıştıklarınızın hemen hemen aynısı. Sadece birkaç zamanlama farkı var ve herhangi bir çalım hareketi sırasında zamanlamayı yanlış yaparsanız, hakem büyük ihtimalle faul çalacaktır. Sakatlanan futbolcular ise sahada sürünerek hareket ediyorlar,ama sizi "beni oyundan al hocaa" diye uyarmıyorlar. Böylece hangi futbolcunun sakatlandığını direk olarak ekranda göremiyorsunuz ama takım listesine girip sakat oyuncuyu oyundan alabilirsiniz.

Maçların anlatımı sanırım İngiltere liglerinde oldukça ünlü olan dörtlü spiker seti tarafından yapılıyor. Bunlardan Gary Lineker'i zaten tanıyorsunuz. Diğerleri ise John Motson, Mark Lawrenson ve Chris Waddle üçlemesinden oluşan bu spikerlerin maç sırasında olanlara ve farklı gelişmelere gösterdikleri tepkiler kayda değer derecede güzel. Oyun içi ses efektlerine de diyecek yok doğrusu, seyircilerin seslerinden, maç içindeki diğer seslere kadar her ses oldukça kaliteli olarak yapılmış. Menü ve demo müzikleri ise son iki yıldır Fifa serilerinde alıştığımız üzere ünlü grupların şarkılarından oluşuyor. Özellikle intro sırasında çalan Fatboy Slim'in şarkısını ünlü müzik kanallarında duymaya kendinizi hazırlasanız iyi olur.

Bize yine parasal bir çıkma gözüküyor...

Fifa 99 yine atalarının üzerinde bir gelişme sağlıyor. World Cup 98'den sonra seriyi daha nasıl geliştirebileceklerini merak etmiştim, ama programcılar ve grafikerler çok iyi bir iş çıkartmışlar. World Cup 98 veya Fifa 98 sahibi iseniz belki de vereceğiniz paraya değmeyeceğini düşüneceksiniz, ama Fifa 99'un 200'den fazla takımın güncel kadrolarıyla bünyesine aldığını, grafiklerde ve oynanabilirlikte gözle görülür bir gelişme olduğunu gözönüne aldığınızda, hepinizin uçarak Fifa 99 satan mağazalara gideceğinden eminim.





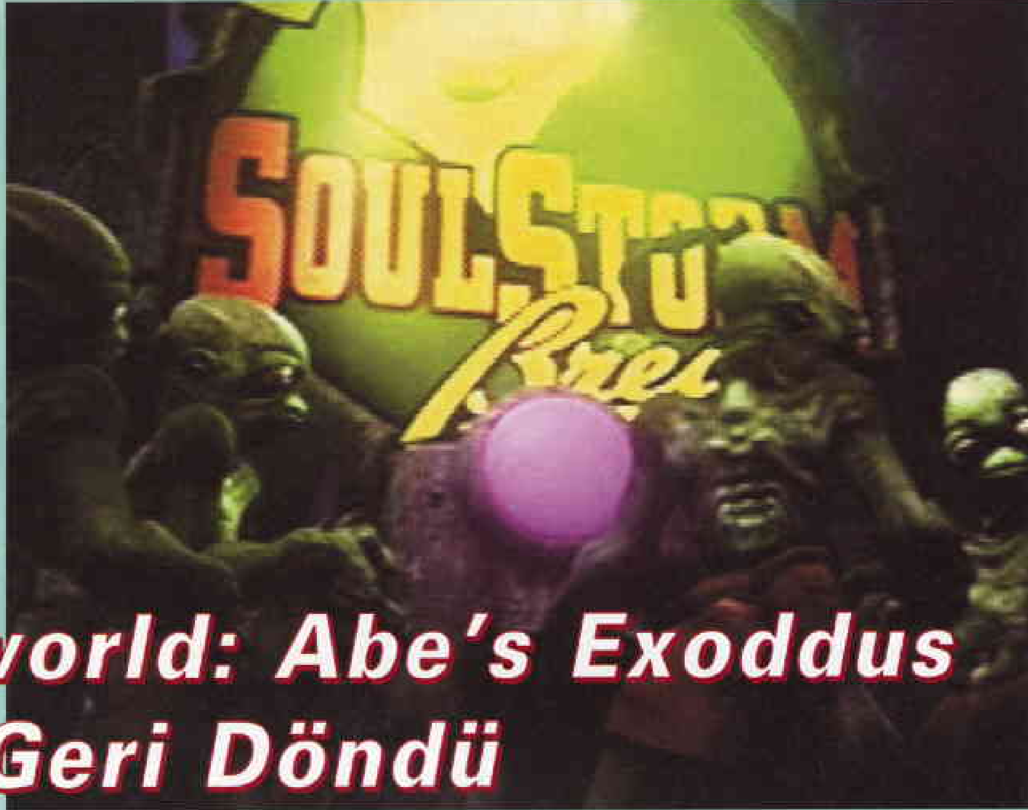
FIFA 99 Electronic Arts / Spor /1 CD

YAZAR	: Sinan Akkol		
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-8	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Dual Shock Desteği

GENEL PUAN 10





Oddworld: Abe's Exoddus
Abe Geri Döndü

Eğer Oddworld Inhabitants'ın ilk oyunları olan Abe's Oddysee'yi çok ciddiye alarak, tadına vararak oynamadıysanız, serinin bu ikinci oyunu olan Abe's Exoddus'la aralarında pek bir fark yokmuş yanılgısına kapılacaksınız, ilk bakışta. Her ne kadar Exoddus'un oynanabilirliği önceki üzerine yapılmış güzelleştirmelerden ibaret görünse de, sonuçta zaten ilk hali dahi mükemmem bir konseptten bahsediyoruz.

Abe's Oddysee'nin en muhteşem özelliği "gamespeak" adı verilen yeni teknoloji idi. Bu teknik sayesinde oyundaki her karakter kendine has sesler çıkararak iletişim kurabiliyordu. Serinin bu ikinci ayağında da "gamespeak" iyice geliştirilerek oyunda yerini almış. Oddworld dünyasında yeni olanlar, hiç bir silah kullanamadan oyunda ne yapacağını şaşıradursunlar, "gamespeak"e alışkın olanlar ortalığı patlatmaya çalışmak yerine oyundaki yaratıklarla iletişim kurarak fersah fersah yol katedecekler. Video oyunlarının klasik "önce ateş et, sonra sor" mantığı, yerini çok daha zeki bir yönteme bırakıyor. Siz de değişecek ve yeni eğilimlere ayak uyduracaksınız. Yoksa hayatta kalma şansınız yokmuş gibi görünüyor, benim küçük zombilerim.

Bir Mudokon'u Tokatlamak

Herneyse bu oyunda "gamespeak" biraz daha geliştirilmiş. İlk oyundaki basit "Merhaba - Beni Takip Et" falan gibi komutların yerini çok daha karmaşıkları almış. Artık Mudokonlar sinirlenebiliyor, deliriyor ya da tuhaf karakter özellikleri gösterebiliyor. Bu kez siz, yeni komutları kullanarak nabza göre şerbet vererek onları sakinleştirecek, sistematik olarak sorguya çekeceksiniz ve istediğinizi alacaksınız. Eskiden dostça bir geğirme ya da gaz çıkarma sesi bile, ırkdaşınız olan Mudokonların sempatisini kazanmanıza yetiyordu. Oysa artık özür dileme ya da söz dinlemeyen bir Mudokonu tokatlama şansına sahipsiniz. Ne harika değil mi?!

Oddysee'de olduğu gibi Exoddus'ta da kurtarmanız gereken sürüyle zavallı Mudokon var. Hatırlarsanız ilk oyunu bitirseniz dahi, yeterli sayıda Mudokon kurtaramamışsanız, televizyon karşısında harcadığınız bütün saatleriniz ziyan oluyor ve oyunun sonunda ölüyordunuz. Bu kez işiniz daha zor, çünkü karşınızda kurtarılmayı bekleyen ama bu konuda size pek de yardımcı olmayan sarhoş, kör ya da





aksi Mudokonlar da var. Sinirlendiklerinde kırmızı, hastalandıklarında ise giderek sararan yeşil tonlara bürünen bu aptal ırkdaşlarınızı kurtarmak için Şaman Mudokonları bulup onlardan ilaç falan toplamanız gerekecek. Öfkeli tipler ise alttan alınarak, özür dilenerek ya da sırtlarına dostça vurularak sakinleştiriliyor. Eğer körlere konuşarak yürüyecekleri yolu tam olarak tarif etmezseniz zavallılar deliklerden aşağıya düşüyorlar; ya da çeşit çeşit tuzaklara kapılarak yok oluyorlar. İlk oyunda adamları tek tek topluyordunuz. Bu kez "hadi bakalım gelin hepiniz" tipi laflar ederek Mudokonları gruplar halinde yönlendirebiliyorsunuz.



Oyunumuzda yapılan yeniliklerin en güzeli tabii ki "gamespeak" değil. Tasarımcılar, oyunu istediğimiz noktada save etme olanağı getirmişler ve bizi bir ton zahmetten kurtarmışlar. Bu iyi olmuş zira Abe's Exoddus sadece zor bir oyun değil, aynı zamanda bır sürü şeyi tekrar tekrar yapmak zorunda kaldığımız ve hayatı (ne hayat ama) yaşayarak zor yoldan öğrendiğimiz bir oyun. Artık oyunun istediğimiz yerinde istediğimiz kadar "quick save" yapabiliyoruz. Playstation'ımızı kapatıp, aslında çok daha muhteşem bir yer olan gerçek dünyaya dönmek istediğimizde tek yapmamız gereken şey ise, oyunu "quicksave" etmek yerine memory kartımıza kaydetmek. (Quicksave, hafızaya kaydediyor, dolayısıyla makinanızı kapadığınızda bilgiler uçuyor, sürpriiiz!)

Eski Dostlar, Yeni Düşmanlar

Grafiklere gelince, Abe's Exoddus, orijinal oyundaki iki boyutlu mantığın aynısı koruyor hatta bu kez daha ziyade, sizlere daha önce tanıttığım "Heart of Darkness"i andırıyor diyebilirim. Bu kez grafikler daha harika görünüyor. Bölüm tasarımları daha çok sayıda çeşitlilik ve güzellik içeriyor. İlk oyundaki, episodlar arasında kullanılan 3D videolardan Exoddus'ta da bol kepçe var. Hem de ilk oyundaki kadar muhteşem, eğlendirici ve şaşırtıcı. Bunlara ek olarak, bu kez oyunumuz daha uzun sürüyor ve mekanlar dehşet verici büyüklükte. Bir kez daha, ölmüş Mudokonların ruhlarını kurtaracak, geçen oyundan tanıdığınız (ama bu kez daha tehlikeli) Slig ve Scrab'larla dövüşecek ve yeni bir set ölümcül düşmanla tanışacaksınız (Fleeche'ler gibi). Tabii, madenlerin içinde küçük vagonlara binmiş olarak dolaşmak ve daha bir dolu yenilik de cabası. Oyunumuz, sesler açısından da yenilmez görünüyor. Tüm karakterlerin konuşmaları (bilinmedik lisanlarda konuşuyor olsalar bile) çok etkileyici. Efektlerin ne kadar muhteşem olduğunu anlayabilmeniz içinse, gerçekten de oyunu oynamak ve bir mayın tarafından havaya uçurulmak zorunda olduğunuzu bilseniz iyi olur.

Abe's Exodus, aynı zamanda iki oyunculu bir modu da destekliyor. Aslında oyun matığı tek oyuncuya göre kurulmuş bile olsa, iki kişilik yardımlaşma modunun da kendı cazibesi var doğrusu. Arkdaşınız ve siz, Abe'e sırayla yardım ediyorsunuz. Biri öldüğünde, kaldığı yerden diğer oyuncu devam ediyor falan. Her ne kadar eğlenceli olsa da, partnerinizin oynamasını beklemek yerine, bencilce bu oyunu kendinize saklamanız ve her zamanki antisosyal tadların peşinde koşmanız pek tabii ki siz zombiler için daha uygun olacaktır. Bu satırların sadık okurlarının, geri dönülmez noktayı çoktan geçtiklerini her geçen gün kendileri de ufak ufak farkediyorlardır, eminim. İnsan ırkının yüzkaraları sizi.

Koşunuz. Alınız.

Netice olarak, Abe's Exoddus, bır oyunun orijinal konseptinden bir şey kaybetmeden, ruhunu koruyarak nasıl da geliştirilebileceğinin harikulade bir örneği olarak karşımızda duruyor. İlk oyunu sevdiyseniz bunu daha çok seveceksiniz. Eğer hiç oynamadıysanız Exoddus'tan başlayabilirsiniz. Oddysee'den nefret ettiyseniz de, muhtemelen oyunu ıstediğiniz sıklıkta save edemiyor olmanızdandır, bu kez o iş de halledilmiş durumda. Herneyse, karşımızda hepiniz ayrı ayrı koşarak gidip almanızda bir sakınca görmeyeceğim bir oyun duruyor. Hadı bakalım.

GENEL PUAN 9

Abe's Exoddus GT Interactive / Action /1 CD

YAZAR	: Çağdaş Koçyiğit	E-mail: popular@i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★★
Oyuncu sayısı	: 1-2	SES/MÜZİK	: ★★★★★★★★★★
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★★★

Analog ve Dual Sock Desteği



Parasite Eve, Gerçekten O Kadar İyi mi?



Parasite Eve, insan ırkının dünya üzerindeki varlılığının sürüp sürmeyeceğinin sorgulandığı şiddet ve terör dolu 6 günün hikayesini anlatıyor. Manhattan'daki bir opera gecesinde, bir kadının içindeki gizli güçlerin dehşet verici bir şekilde ortaya çıkması ve başka bir kadının da kaderin oyunu olarak bu güçlere karşı dayanıklılığının anlaşılmasıyla açılıyor oyunumuz. Dehşet verici kadın, yani Eve, insan hücrelerindeki en kritik öğelerden biri olan mitokondriyi etkisi altına alarak çok fazla enerji yaymasını ve insanların kendi kendilerine alev alıp yanmalarını sağlıyor. Eve (Frenkçe Havva demek) aynı şekilde canlıların değişime uğrayarak canavarlaşmasına ya da eriyip yok olmasına yol açabiliyor. Bütün bunların karşısında duran genç ve güzel kadın ise New York polisine yeni katılmış olan Aya'dan başkası değil. Biz oyunda giderek insanlığın kaderini ellerinde tuttuğunu anlayan Aya'yı canlandırıyoruz.

Square Soft'un efsanevi Final Fantasy 7'den sonra çıkardığı en büyük hiti olan Parasite Eve (PE), yüksek düzeyde prodüksiyon maliyetleri ve gerçekten sürükleyici bir senaryo içeriyor. Square Soft'un tabiriyle, karşımızda yeni bir "Cinematic RPG" duruyor. PE'nin mekanikleri, klasik Role Playing öğeleriyle aksiyon ve korkuyu bir potada eriterek, karşımıza Final Fantasy 7 ve Resident 2'nin bir karışımını çıkarıyor. PE, ilk bakışta her iki oyunun da en iyi yönlerini almış ve zayıflıklarından arınmış görünüyor. Bakalım gerçekten de öyle mi?

Çeşit Çeşit Mahlukat

İddiaları doğrularcasına, PE oldukça şık, gaza getirici ve güzel görünüyor, aynı iyi bir film gibi. Oyunun senaryosu, New York'un 3D Render edilmiş (ama sabit) mekanlarında geçiyor. İster karlı bir gecede Central Park'ta kötülüğün peşinde koşun, ister kanalizasyon tünellerinde mutasyona uğramış timsahlarla dövüşün, PE son derece gerçekçi bir atmosfer yaratıyor. Arkaplan grafikleri o kadar güzel ki, kendinizi çoğu kez macerayı unutmuş bir şekilde, hayranlıkla etraftaki eşyaları seyrederken bulacaksınız. Genç ve baştan çıkarıcı polis dedektifi Aya olarak siz, doğru yolu çoğu kere değişime uğrayıp tiksindirici ve korkunç bir hal almış tehlikeli hayvanların arasından dövüşerek bulacaksınız. Arada bir karşınıza çıkan "Boss" yaratıkların arasında üç başlı bir canavara dönüşen masum bir köpekten tutun da, devleşmiş bir istakoza kadar uzanan bir seri mahlukat var.

Oyunumuzda ayrıca, 3D Render edilmiş nefis animasyonlar var. Öykümüz geliştikçe, sık sık karşımıza çıkan bu videoların herbiri neredeyse birer başyapıt. Bu videoların arasında panoramik New York manzaraları, sokakların arasında uçan jetler, metamorfoza uğrayan yaratıklar ve daha bir dolu harika görüntü yer alıyor.

Sesler sözkonusu olduğunda, malesef PE birazcık sınıfta kalacak gibi görünüyor bize. Aynı Final Fantasy 7'deki gibi, oyunun kendi içinde hiç konuşma yok. Tasarımcıların 6 ay boyunca, New York'ta oyunun geçtiği yerlerde araştırma yaptıklarını öğrendiğimizde, nefis bir senaryo ve görsellik ortaya koymak için gösterilen bu çabadan seslerin de nasibini almış olmasını isterdik. Böylece, her ne kadar akıcı olsa da, sadece altyazılarla yetinmez, biraz seslendirme dinlemiş olurduk. Ayrıca, oyun Analog Joystick desteklediği halde, Dual Sock'un titreşim özelliğini kullanamıyor. Bu da bir eksi.

Ortam Olayları

PE, daha güzel bir Soundtrack'e de sahip olabilirmiş gibi geliyor bize. Oyundaki müziğin çoğu havaya sokucu tekno melodilerden oluşuyor. Her ne kadar oyuna bir şeyler katsa da, teknonun yapısı gereği akılda kalıcı yanı zayıf oluyor. Öte yandan, dövüş sekanslarında müzik



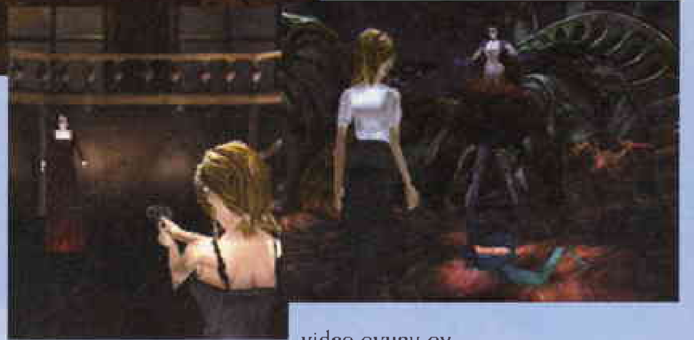
değişip daha gaza getirici bir hal alıyor. Oyunun çoğuna sessizlik hakim. Doğru kullanıldığında sessizliğin dramatik etkisi ve gerilime sağladığı katkılar tartışılmaz (bakınız Resident Evil 2), oysa PE'de sadece Aya'nın ayak seslerini duymak sinir bozucu oluyor. Neyse ki zemin değiştikçe ayak sesleri de değişerek gerçekçi atmosfere biraz olsun yardımda bulunuyor. Sesle ilgili bir şey daha var: Aya oyun boyunca, tabancadan roketatara dek bir seri silah kullanıyor, ama ses efektleri bu silahlardaki değişimi pek fazla desteklemiyor doğrusu.

Final Fantasy 7'nin, PE'nin oyun mekanikleri üzerindeki etkisi görmezden gelinmeyecek kadar açık. Aya'yı oyunda bir Controller ya da Dual Shock benzeri bir Analog Joystick kullanarak kolayca idare edebiliyorsunuz. Kamera açısı sahneden sahneye değişiyor, bu yüzden de ekranlar değiştiğinde birçok kez kendinizi yeniden ayarlamanız gerekiyor. Neyse ki bu tüm 3D oyunların sorunu. Oyundaki kavgalar aynı Final Fantasy 7'de olduğu gibi nereden çıktığı belli olmadan birden bire vuku buluyor (tipik Role Playing mantığı). Ekran birden soluyor, kalp atışları duyuyorsunuz ve aniden kendinizi bir ya da daha çok rakiple karşı karşıya buluyorsunuz. PE, Aya yeni bir saldırı yapmak üzere reşarj olana dek onu ortalıkta koşturup saldırılardan kaçırdığınız, kendine has bir dövüş sistemi kullanıyor. Sonuç olarak bu sekanslar, klasik bir RPG'den çok bir aksiyon oyunundaki gibi geçiyor. Bu bölümlerde rakiplerinizin atışlarından korunmak için çok hassas manevralar yapmazsanız sonunuz pek iyi olmuyor. Hiç kuşkusuz bu şekilde sunulan dövüş bölümleri, klasik Japon RPG'lerinin aptalca mantığından daha iyidir. Final Fantasy 7 bunun has bir örneğiydi. Öte yandan gelen istihbarata göre Final Fantasy 8'in dövüş bölümleri de PE'ninkine benzer bir takım zevkli mekanikler üzerine inşa ediliyormuş, bilginiz olsun.

Kimse Rol Yapmıyor

Oyunda seviye atladıkça (Role Playing geleneği), hem özellikleriniz güçleniyor hem de FRP'lerdeki büyü-sihir mantığına uygun olarak "Parasite Energy" denilen insanüstü özelliğinizden aldığınız süper güçler artıyor. Bu konsept çok iyi düşünülmüş. Parasite Energy, kavga sırasında şarj oluyor, böylece tekrar tekrar kullanabiliyorsunuz, ama güçlerinizi ne kadar sık kullanırsanız, o kadar yavaş dolduğunu da bilin. Her ne kadar günümüz New York'unda pek rastlanmayacak bir şey olsa da, Aya, ortalıktaki kutuların, dolapların, çekmecelerin içinde sürekli yeni silahlar, cephaneler ve bonuslar buluyor. Her silahın şekli, hızı, etkisi ve menzili farklı tutulmuş. Daha da ötesi, bazı silahların özel yetenekleri var. Örneğin asit etkisi olan bir silahla atılan mermiler düşmanınızı yaraladıktan sonra, düzenli olarak Hit Point'ini azaltarak ölümünü hızlandırıyor. Oyunun en güzel özelliklerinden biri ise silahlarınıza ve zırhlarınıza ince ayar yaparak özelliklerini birbirine taşıyabilmeniz. Böylelikle, isteğe uygun olarak tamamen "Custom" alet edevata sahip oluyorsunuz.

Filmler çoğu kere uzun sürmez. Kendine has sinematik sekanslarıyla ve senaryosuyla bir filmi andıran PE de bir istisna değil. Oyunu baştan sona bitirmeniz 15 saatten daha az bir zaman alacak. Eğer çok iyiyseniz, bunu 10 saat yapın. Yine de sağlıklı bir insanın günde bir-bir buçuk saatten fazla



video oyunu oynamayacağını düşünürseniz, PE'nin en az 2 hafta dayanacağını söylemek çok da yanlış olmaz. Öte yandan oyunu bir kere bitirdikten sonra, yeni silah ve alet edevat ve de mekanlarla dolu bir bonus versiyonu da serbest bırakmış oluyorsunuz. Bir süre de onunla oyalanmak güzel olabilir. Oyunun harika senaryosundan fazla bahsetmedim, çünkü kendiniz oynayarak yaşadığınızda, karşılaşacağınız sürprizlerden olmanızı istemedim.

Hastaları Alsın

Güzel kızları, dehşetli yaratıkları, Role Playing'i ve heyecanı sevenler bu oyunu deneyebilirler. İngilizcesi henüz çıkmışken ve çok da popülerken.

Parasite Eve Square Soft/Actinon/ RPG

GENEL PUAN **8**

YAZAR	: Çadaş Koçyiğit	e-posta: popular@i.am	
SİSTEM	: Playstation	GRAFİK	: ★★★★★★★★☆☆
Oyuncu sayısı	: 1	SES/MÜZİK	: ★★★★★☆☆☆☆☆
Memory Blok	: 1	ATMOSFER	: ★★★★★★★★★☆
		OYNANABİLİRLİK	: ★★★★★★★★☆☆

Analog Desteği



Playstation HİLEKAR

Aradan üç ay geçti, ama siz aynı oyunun aynı bölümünde takılıp kaldınız. Çıldırmak üzeresiniz. Ne yapacaksınız? Tabii ki Level editörlerinin sizler için derlediği hilelere başvuracaksınız.

Colony Wars: Vengeance

Oyunda Password ekranına girin ve oradan "Blizzard" şifresini yazın. Bu hile sınırsız ikincil silah cephanesi, bölüm seçme, tüm gemiler, bol para ve daha pek çok şeyi harekete geçiriyor.

Cool Boarders 3

Aşağıdakileri Tournament modu için isim olarak girin:
WONITALL: Tüm pistler
OPEN_EM: Tüm yarışçılar

DarkStalkers 3

Bu oyundaki gizli karakterlere ulaşabilmek için aşağıda verilen kodları uygulayın:
SHADOW (ERKEK):
Karakter seçim ekranında "?" şıkkını aydınlatın, sonra beş defa Select tuşuna, ardından herhangi bir tuşa basın.
SHADOW (KADIN):
Karakter seçim ekranında "?" şıkkını aydınlatın, sonra yedi defa Select tuşuna, ardından herhangi bir tuşa basın.
OBORO (SHIN BISHAMON):
Karakter seçim ekranında "Bishamon" şıkkını aydınlatın, sonra Select tuşuna basılı tutarak herhangi bir tuşa basın.

Moto Racer 2

Bu oyunda aşağıdaki hileleri uygulayabilirsiniz:
BONUS PIST: Açılış ekranındayken sırasıyla R1, R2, yukarı, sol, üçgen tuşlarına basın.
TÜM PİSTLER: İsim olarak "CDNALSI" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.
MİNİ-MOTORLAR: İsim olarak "CTEKCOP" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.
TERSİNE PİSTLER: İsim olarak "CESREVER" girin, oyun size tekrar isim sorduğunda ise başka bir isim girin.

Pool Hustler

Burada gizli bir oyun mevcut, yarı bilardo, yarı bowling karışımı neşeli bir şey, oynayabilmek için ise aşağıdaki yöntemi deneyin. Açılış ekranındayken sırasıyla şu tuşları girin, yukarı, yukarı, aşağı, üçgen, üçgen, X, X, sol, sağ, kare, O. Ana menüye girdiğinizde seçeneklere Bowliard adlı yeni bir şıkkın eklendiğini göreceksiniz, bunu seçin ve oyuna başlayın.

S.C.A.R.S.

Burada verilen hileleri girebilmek için öncelikle Password menusüne girin, sonra aşağıdakilerden istediklerinizi girerek belirtilen etkileri sağlayın.
GLASSX - Crystal Cup açılır.
ROCKYY - Diamond Cup açılır.
ZDPEAK - Zenith Cup açılır.
XPERTS - Challenge Mode açılır.
RUNNER - Cheetah model arabayı verir.
DESERT - Scorpion model arabayı verir.
RATTLE - Cobra model arabayı verir.
MYSTER - Panther model arabayı verir.
ALLVID - Tüm hileleri birden çalıştırır.

Test Drive: Off-Road 2

Bu oyunda iki gizli araç mevcut, onlarla yarışabilmek için öncelikle Transmission menüsüne girin ve oradan uygun kodu Select tuşuna basılı tutarak girin.
OKUL OTOBÜSÜ: Select tuşuna basılı tutarak, L1, yukarı, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R2.
DONDURMA KAMYONU: Select tuşuna basılı tutarak, R2, L2, L2, aşağı, aşağı, L2, L2, R1.

Twisted Metal 3

Burada verilen hileleri Password ekranından girmelisiniz. İlk iki hile gizli karakterlerle oynamanız sağlar, diğer leri ise bazı karakterler için kullanılan seviye kodlarıdır.
GİZLİ KARAKTERLER:
SWEET TOOTH: O, O, L1, L1, Start
MINION: Yukarı, Start, aşağı, L1, Kare
SEVİYE KODLARı:
CLUB KID:
D.C. - Select, R1, aşağı, X, sağ
HANGAR 18 - Start, Start, Select, R2, X
NORTH POLE - Sağ, R1, L2, sağ, üçgen
LONDON - Select, yukarı, O, R1, yukarı
TOKYO - R1, L1, R1, üçgen, yukarı
EGYPT - X, yukarı, Select, L2, L1
BLIMP - L1, O, Start, üçgen, sol
OUTLAW 3:
D.C. - Üçgen, Select, aşağı, O, L1
NORTH POLE - Start, O, sağ, yukarı, L2
LONDON - Yukarı, R2, üçgen, Select, R2
TOKYO - Sol, sağ, yukarı, O, X
EGYPT - L1, R2, X, sol, Start
BLIMP - O, sol, R1, yukarı, L2
FIRESTARTER:
D.C. - Sol, R2, kare, L1, yukarı
HANGAR 18 - L1, R2, X, sol, aşağı
NORTH POLE -O, R2, R1, R1, R2
LONDON - Select, R1, sağ, kare, Select
TOKYO - Start, R2, sağ, L2, Start
EGYPT - Aşağı, Select, X, üçgen, sol
BLIMP - L2, L2, sol, kare, R1
AXEL:
D.C. - L2, üçgen, üçgen, kare, Start
HANGAR 18 - R1, yukarı, aşağı, aşağı, L1
NORTH POLE - X, üçgen, kare, R2, X
LONDON - Yukarı, L2, O, kare, L1
TOKYO - Yukarı, üçgen, Select, sağ, yukarı
EGYPT - Sol, yukarı, L1, yukarı, R2
BLIMP - L1, R1, yukarı, sol, O
HAMMERHEAD:
D.C. -O, sağ, O, X, Select
HANGAR 18 - Select, O, aşağı, yukarı, kare
NORTH POLE - Start, yukarı, kare, sağ, L2
LONDON - Aşağı, üçgen, L2, R2, R1
TOKYO - R2, yukarı, üçgen, kare, X
EGYPT - Üçgen, üçgen, R1, Select, Start
BLIMP - Kare, yukarı, yukarı, Start, sol

Tomb Raider 3

BÖLÜM GEÇME: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2, L2(x2), R2, L2, R2, L2, R2, L2(x4), R2, L2, R2(x4), L2.
TÜM SILAHLAR: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2, R2(x2), L2(x4), R2, L2, R2(x2), L2, R2(x2), L2(x2), R2, L2(x2), R2.
TÜM GIZLI BÖLGELER: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, L2(x5), R2, L2(x3), R2, L2, R2, L2(x2), R2, L2(x2), R2, L2(x2).
TAM SAĞLıK: Oyun esnasında hızla şu tuşları girin, R2(x2), L2, R2, L2(x6), R2, L2(x3), R2, L2(x5).

Level - Müzik



Trail Of Tears

Aslında ben de sıkıldım artık hem ilkleri yapmaktan ama ne yapalım. Eğer bir şey yapıyorsak en iyisini yapmalıyız. Bu yazının konusu olan Trail Of Tears'ın Disclosure in Red isimli albümleri bu dergiyi okurken belki de daha piyasaya çıkmamış olacak Hammer Müzik tarafından (bu arada teşekkür etmeden geçemeyeceğim) Türkye'ye getirilen bu albüm en küçük parçasına kadar Doom yüklü ve bizleri doyuracak gibi. Ronny Thorsen (vocals), Helena Iren Michaelsen (vocals), Runar Hanse (Guitars), Terje Heiseldal (Guitars), Jonathan Perez (Drums,Percussion), Kjell R. Hagen (Bass), Frank R. Hagen (Synths) kurulu olan grupta en fazla dikkat çeken kişi opera sanatçısı olan bayan vokal Helena Iren Michaelsen. Bu müzik türüne uygunluk açısından en çok kullanılan enstruman olan Synthsizer'ın hiç batmayan sesi ile bütünleşen Helena sayesinde albümü baştan sona sıkılmadan defalarca dinleyebilirsiniz. Ben dinledim. Ayrıntılı bilgi ve sipariş için www.hammermuzik.com.

Sarışın, Sevimli ve Güzel Sesli

Biz Türk'lerde biraz abartma huyu vardır. Tamam, kabul ediyorum. Birazdan fazla abartma huyumuz var. Jennifer Paige ve ilk single'ı olan Crush ile dünya listelerinde 1 numaraya kadar yükseldi ve bir çok kişiyi kendine aşık etti. Tamam bir şarkıcı bayan hem sarışın, hem güzel, hem sevimli hem de güzel sesli diye bu kadar abartılma ki diye düşünürken albümü beni şaşırttı. Beklediğimden daha iyi olan bu albümden bir iki tane daha bir numara çıkar herhalde. Tabii bunda All 4 One, Elton John gibi kimselerle çalışmış olan yapımcı Andy Goldmark'ın bayağı bir etkisi olduğunu söylemek yanlış olmaz herhalde. O da küçük yaşlarda başlamış şarkı söylemeye. 8 yalındayken abisiyle beraber Cafe ve Restoranlarda şarkı söylemiş ve 10 yaşında rock ve



popla ilgilenmeye başladığı sıralarda piyano çalabildiğini fark etmiş. Eğer Crush'ı dinlediyseniz ki ister istemez mutlaka dinlemişsinizdir. Diğer parçalarında buna benzer ve genelde daha bir yavaş olduklarını söylerim. Bu türden hoşlanalar veya dinlediği türden sıkılanlar için ideal bir insan.



Big Beat Royale

Dumtak Dumtakatakatak... Normal bir giriş yapmak yerine son bir haftadır beynimin içini kemiren bu ritmi yazarak başlamak istedim yazıma. Bu ritm Freestylers'ın Ruffneck isimli şarkısına ait. Tabii ki bu şarkı da bu ay ki müzik sayfasında yer edinmeyi hak eden Big Beat Royale. Bu piyasada haklı bir yere sahip Kickin Records'dan çıkan albüm de göze ilk çarpan isim Everybody Loves A Carnival'le Fatboy Slim. Bunlar haricinde Sniper, Paradox,Dee Jay Punk Roc olmak üzere 10 kişi daha mevcut. Bu albüm hakkında Piyasa mantığı ile "Ulen bunlar da kimmiş bea Prodigy lelan varken" diye düşünecek olursanız kesinlikle çok büyük hata etmiş olursunuz. Zaten dans müziğini diğerlerin ayıran en büyük nokta parçaların üreticileri isimleri ile değil melodileri ile hatırlanmasıdır. Diğer türler de parçalar arası geçiş denen işlemin pek bir anlamı olmadığı için, parça aralarında hep isimler duyurulur. Ama dans müziği bir kere başladı mı durmaz...Özellikle ritm vuruşlardan hoşlananlara hitap eden parçalar için ne tam bir DrumNBAss (veya Jungle) ne de Dance müziği denilemez.

Film-Kitap

Banderas'ın tango olayı: ZORRO

Tam anlamıyla klişelerden oluşmuş bir film. Evet, doğru, ama sekiz yaşında olduğunuz ve TV'deki pazar sinemasında Üç Silahşörler'i ya da eski bir Erol Flynn filmini seyrettiğiniz zamanları hatırlıyor musunuz? Ne kadar eğlendiğinizi ve filmden sonra ortalıkta dolanıp saçma sapan işler yaptığınızı...

İşte Zorro tam olarak böyle bir film. Banderas ortalıkta dolaşıp saçma sapan işler yapıyor ve elinize tekrar çocukluğunuzdaki o hayali kılıcı tutuşturuveriyor. Herşey çok süper görünüyor.

20 yılını kodeste geçirdikten sonra özgür kalan Don Diego de la Vega (Anthony Hopkins) artık Zorro maskesini takmak için çok yaşlıdır. Zamanında, karısını da öldüren ve bebek yaştaki kızını kaçıran Don Rafael Montero'nun ezdiği California halkının haklarını korumak için savaşmıştır. Zorro'luğunu devam ettirecek yeni bir kahraman adayı ararken, sarhoş ve başarısız bir hırsız olan Antonio Banderas'ın canlandırdığı ve şimdi ismini unuttuğum serseriye rast gelir.

Bildiklerinin hepsini bu kıraçaya öğretir. İşte böylece komedi, kılıç kalkan, romantizm, kahramanlar ve hainlerle dolu maceramız başlar.

Filmimizin görüntüleri oldukça başarılı. Aktörler yakışıklı, aktrisler güzel. Eski usül kalabalık geniş sahneler ve kutlama sekansları pek hoş. Hatta atlar ve pazardaki meyve-sebze dahi oldukça çekici. Bir de Banderas'ın Catherine Zeta-Jones ile tango attırdığı bir sahne var ki, sormayın gitsin. Kızların bu cüce adamı neden çekici bulduklarını daha önce anlayamıyordum. Hoş yine anlayamıyorum. Ama işin sırrı tango olayında olabilir. Üzerine gidiniz.



Hopkins, Banderas ve adını unuttuğum güzel kız, çok şahane ortam yapmışlar

Herneyse yönetmen Martin Campbell (GoldenEye olayı) kılıç ustası Zorro'yu tekrar diriltirken komedi ve duygusallığın dozunu çok iyi ayarlamış. Böylece yer yer kendiyle de dalga geçen bir film çıkmış. Bu sebepledir ki, bu ay geleneği bozup olumlu bir eleştiri yazmış bulunuyorum. Sadık okurlarım üzülmesin, gelecek sayıya yine berbat filmleri tespit edip beraberce dalgasını geçeceğiz. Bir diyeceği olan, bana popular@i.am adresinden ulaşabilir.

Çağdaş Koçyiğit

Karanlık Bir Dünyada Bilimin Mum Işığı - Carl Sagan

Bilim nedir? Sorulara yanıt aramak ve bulmaktır, ancak arayışın olduğu yerde şüphe de olmak zorundadır. Biri size birşey anlatır fakat önünüze somut bir kanıt koyamazsa ona ne kadar inanabilirsiniz? Belki bilim tek başına her soruya cevap veremez, ancak bugün bildiğimiz cevapların hepsini bize bilimin sağladığını inkar edemezsiniz. Kullandığınız cep telefonu, oyun oynadığınız bilgisayar, bindiğiniz otomobil, hatta şu an okuduğunuz derginin oluşumunu sağlayan yöntemler, hepsi çağlar boyunca kendini aydınlanmaya adamış bilimadamlarının sınırsız fedakârlıkları sonucu ortaya çıkmıştır. O fedakârlıklar ki insanları genel inanışa karşı çıktıkları için cadılık ve büyücülükle suçlanıp yakılmaya kadar götürmüştür. Hiç şüphe etmediğiniz anda kandırılmaya ve kullanılmaya hazır hale gelirsiniz, şüphe olmasaydı biz insanlar hâlâ mağaralarda oturup bize ateşi vermesi için güneşe yalvarmaya devam edecektik. Peki yaklaşan şu yeni asırda, hani uzaya açılmayı, insan doğasını tamamen çözümlemeyi umduğumuz zamanda tüm bu eski bağnazlıklardan kurtulabildik mi? Hayır, insanlar hâlâ sahte peygamberlerin, para tuzağı mezheplerin peşinde koşturuyorlar. İyileşmek için hastahane yerine büyücülere gidiyor, tavuk kanında fal bakıyor, bir göktaşının kendilerini cennete götüreceğine inanıp topluca intihar ediyorlar. ABD ve Japonya gibi bilimin sınırlarını zorlayan ülkelerde bile halkın yüzde doksanbeşi cehalet ve karanlığın pençesinde mutluluğu yıldızlarda arıyor, hatta başkanlar bile ülkelerini yıldız falına göre yönetmeyi seçiyorlar. Carl Sagan ölmeden önce yazdığı son kitabında tüm bu korkunç resmi gözler önüne seriyor ve bizleri hızla yaklaşan karanlık bir çağa karşı uyarıyor. Kitabı ülkemizde Tübitak yayınlamış, okuduğunuz zaman dünyaya bakış açınızın değişmesi kaçınılmaz olacaktır.





Bu ay size kırgınım. Neden mi? Çünkü herkes sadece işi düşünce mektup yazıyor. Veya şöyle söyliyeyim, hemen hemen bütün mektuplar sadece sorulardan oluşuyor. Mektubunuzun başına biraz olsun muhabbet ekleseniz, ne bileyim, kendinizden, o an sizi üzen veya hoşunuza giden bir olay varsa ondan bahsetseniz günaha mı girersiniz. Kendimi danışma görevlisi gibi hissetmeye başladım, mektuplarınıza biraz olsun muhabbet eklemezseniz gerçekten de öyle davranmaya başlıyacağım, haberiniz ola.

Sevgili LEVEL ve Sinan;

Ben Serkan, 12 kişilik fanatik Level ve Chip okuyucusu arkadaş grubum adına soracağım sorulara geçmeden önce bu mektubumuzun yayımlanmasını veya cevaplandırılmasını yürekten istiyoruz.Çünkü bu grubun dışından bir arkadaş, ismi lazım değil, birkaç bilgisayar dergisine defalarca sorular yöneltmiş fakat bir türlü cevap alamamış. Biz de onun artık LEVEL'le tanışması gerektiğini söyledik.Ancak o "LEVEL da aynısını yapacaktır" deyip bizimle önemli bir iddiaya girdi.Biz de size ve başarınızdan kaynaklanan büyüklüğünüze güvenerek bunu kabul ettik.Ne olur bizi mahçup etmeyin...İddiayı kazanırsak ki bu size bağlı, gruptaki LEVEL Fanatiklerinin sayısı 13'e çıkacak.Bu arada hayatımda ilk kez bir dergi serisini ciltletip ansiklopedik hale getirdim.O da tabii ki LEVEL. Kendinizi daha da geliştireceğinize inanarak başarılarınızın yeniyıl da devam etmesini diliyoruz.

Sorularımız:

1- Şu anda bilgisayarım 233MMX - 32 MB Ram (4 MB S3,Ses kartı,56K Modem,TV Kartı...) Kardeşimden kalan Pentium 200 PRO - 64 MB Ram bir bilgisayarım daha var.Acaba kendi bilgisayarımda PRO işlemcisi MMX ile bir araya getirip ve hafızalarını birleştirip yeni bir sistem oluşturabilir miyim?

Olursa CPU hızı-performans ne olur? Eksileri ve artıları neler olabilir? Önerileriniz....

2- Son zamanlarda bazı TV kartlarının CINE5 gibi şifreli kanalları gösterebildiğini duyduk ve buna gözleriyle şahit olan bazı arkadaşlarımız var. INCA marka bir tv kartının bunu yapabildiğini söylüyorlar. Bu tür kartlar donanımlarında mı,yoksa yanında gelen yazılımlarında mı bu özelliğe sahipler?Bu konuda bildiğiniz bir marka veya diğer TV kartlarına da bu özelliği sağlayabilen yazılımlar varsa bunlar nelerdir?

3- USR 56K Internal Fax-Modem sahibiyim.Hem Explorer hem de Navigator

kullanıyorum. Ancak daha çok Navigator. Internet hızımızı arttıracak iyi bir program veya yine varsa donanım önerebilir misiniz?

4- QUAKE-3 hakkında herhangi bir çalışma,bilgi var mı?

İZMİR'den......

NOT: Biraz uzun oldu ancak yayımlamayı düşünürseniz (Lütfen yayımlayın)kısaltabilirsiniz.Yeter ki sorularımıza yanıt verin ve bize iddiayı ne olur bkaybettirmeyin.Size haksızlık etmek istemeyiz ama yayımlama şansınız kalmadıysa soruları e-mail ile çok kısa cümlelerle yanıtlayabilirsiniz. Bu bile iddiamızda haklı oduğumuzu göstermeye yeter.

LEVEL

Hmm, bir mektupta 12 kuş, 8 üzeri 2 okuyucu falan ha. İyi oldu bu, herkes böyle birlik olsa daha fazla kişinin soruları cevaplanır. Ama aklımı kurcalayan nokta, neden yanındaki diğer 11 arkadaşın hiçbirşey sormadı, niye sadece kendi bilgisayarınla ilgili sorular var? Başkaları varmış gibi yapıp mektubunun yayınlanmasını sağlamak istemiş olmayasın sakın? Neyse, başladık bir kere cevaplamasak olmaz.

1 - İki işlemciyi birden kullanabilmen için bunu destekleyen bir anakartının olması lazım. Ama dual işlemci desteği sadece Pentium 2 işlemcilerde olduğundan, MMX ve PRO gibi eski işlemcileri beraber kullanma şansın pek yok. Gerçi eski işlemciler için dual işlemcili anakartlarlar olduğunu biliyorum ama bulman imkansız gibi bir şey.

2 - Doğrudur, çözdüklerini söylüyorlar. Vardır öyle bir söylenti ama biz görmedik (anlayan anlasın).

3 - Internet hızını arttırmak için bir program yok. Donanımsal olarak ise hızlı bir modem teoride Internet hızını arttıracaktır, ama Türkiye'deki Internet sağlayıcılar ve Türk Telekom Internet alt yapısını geliştirmedikçe böyle bir şey söz konusu değil. Tek çare kiralık hat (lease-line) alman, böylece çok hızlı bir Internet'e sahip olursun ama böyle bir hattın kirasının astronomik fiyatlara malolacağını unutma. Kiralık hat ücretlerini öğrenmek için ISS'leri arayabilirsin.

4 - Var ama maalesef multiplayer ağırlıklı olacak. Tek kişilik oyunda, multiplayer haritalarda amaçsızca dolaşıp yapay zekalı botlara karşı savaşacaksınız. Bunun sebebi Quake 2'nin şimdiye kadar en çok online oynanan oyun olması ve oyunun multiplayer pazarının, tek kişilik pazardan çok daha geniş olması gösteriliyor. Eğer Türkiye'deki ISS'ler adam akıllı Quake server'ları kurarlarsa biz de bu zevke katılsak iyi olacak.

Sevgili Sinan abi

Bu mektubumun posta kutusu bölümünde yayınlanmasını isteyip sorularıma geçiyorum.

1-Bunu özellikle yazıyorum baylar. Dreams adlı oyunu 2 ayda vermek ve bizi kandırmak için CD'nin içine en az 250 MB'lık demo oyun koymanız bir harikaydı. Nasıl da kek yerine koydunuz bizi... Abiler arkadaşlar, lütfen politikacılar gibi olmayın.bu davranışınız onların izinden gittiğinizi gösteriyor. Şunu bilin ki sizi sevenler derginizi BIRAKAMAZ! Ama böyle yaparsanız size güvenimiz incinir (en azından benim).

2- Monkey Island'ın 3Dfx desteğini çalıştırmak için ne yapmalıyım? (Options'dan seçeneği aktif yap demeyin sakın. Denedim olmadı).

3-Kültür bölümü kaldırın. Reklamları biraz aza indirgeyin ve Unreal'in demosunu verin.

4- Ben NFS'nin resimlerini masaüstü resmi yapmak istiyorum.

Geçen ay bu konuda bir arkadaş bişeyler yazmış ama iyi basılamadığından okunmuyor. Bi açıklama! (anladığım kadarıyla EA firması dosyala kilit koyuyor. Bu kilidi bi programla açabilirmiyiz)

5-PINK FLOYD ve ALAN PARSONS isimlerini duydun mu hiç Sinan abi? ve bu kişilerin müziklerini severmisin?

Hepsi bu...

Gelecek ay görüşürüz!

Hoşçakalın!Sevgiler!

Sedat Ertürk

LEVEL

Sevgili Sedat,

1 - Bizi ne güzel de sahtekar yerine koymuşsun! Yani biraz daha uğraşsan hırsız damgası vuracaksın. Tam olarak fikir sahibi olmadığın konularda insanları suçlamak kolaydır, zor olan sebepleri ve sonuçları inceleyip doğruyu bulmak. Senin vardığın sonuca göre Dreams'i bir seferde vermememiz bir parasal bir oyundu, ama bilmediğin açık sebeplerin olduğu ortada. Birincisi, Dreams zaten 2 CD'lik bir oyundu. Yani "şu oyunu iki parça halinde verelim, kalan CD boşluğunu da oyunla doldurup milleti kazıklayalım " diye düşünmedik. Ama sen şimdi "neden 2 CD'yi birleştirip tek CD halinde vermediniz" dersin. Kendin söylüyorsun, her iki CD'de de 250'şer MB oyun demosu vardı. Yani kalan 400 MB'ı Dreams kaplıyordu. Dreams'in iki CD'deki toplam kapladığı alanın 400+350'den 750 MB tuttuğunu ve bir CD'nin kapasitesinin 650 MB olduğunu herhalde biliyorsundur. O halde, 750 MB'lık bir oyunu 650 MB'lık bir CD'ye, üstelik oyunun orijinali bile 2 CD iken, sığdırmayı becerebilirsen bize haber ver de gelip seni bir tebrik edelim.

2 - Monkey Island'da 3Dfx desteği yok. Zaten o seçeneğin üzerine tıklarsan "bu oyunda 3D seçeneği yoktur","bu bir şaka" ve "ne kadar tıklarsan tıkla oyunda 3D desteği yok" gibi mesajlar göreceksin. Ekrana bakman yeter.

3 - Kültür bölümü kalkmıyacak, bu ay verdiğimiz anketin sonuçlarını alana kadar en azından. Sanırım zenginsin reklamları aza indirgersek dergiyi iki katı fiyata almak zorunda kalacaksın. Unreal'ın demosunu da veremeyiz, çünkü yok.

4 - Kilidi falan boşver, herhangi bir oyundan resim almak için HypersnapDX adlı programı kullanıyoruz. Sana da onu tavsiye ederim.

5 - Pink Floyd'u iyi biliyorum, Alan Parsons'un ise şimdiye kadar bir tane parçasını dinledim o yüzden fazla bir fikrim yok.

Sevgili Sinan Abi,

Sizi çok beğenerek okuduğumu belirtmek isterim. Başarılarınızın devamını diliyorum. Ve hemen sorularıma geçmek istiyorum.

1 - Asus P2 BLX anakart, PII 300, 40x Crea-Infra CD, 32 MB Ram, 3.2 GB Quantum Hdd, 15" Philips monitör, 8 MB Monster ve Creative 64 ISA OEM ses kartlı bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Bu sistemde değiştirmemi istediğiniz bir şey var mı? (Tavsiyenizi bekleyeceğim.)

2 - Bu sistemli bilgisayar bana ne kadara patlar (USD üzerinden)? Tavsiyelerinizdeki sistemle birlikte söylerseniz mutlu olurum.

3 - Kötü haber bana Fifa 98'in para çoğaltma Cheat'ini verir misiniz?

4 - En iyi RTS oyunları hangileridir? Red Alert bunların içine dahil mi?

5 - Fifa 99'un incelemesini ne zaman vereceksiniz?

6 - En iyi Formula 1 oyunu hangisidir?

7 - Windows'ta 2000 yılı tehlikesi var mı?

Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler.

Maydo/Muğladan

LEVEL

1- Bir bakalım. Eğer işlemci bakımından daha uzun bir süre başının ağrımamasını istersen, PII 400 almalısın. 3.2 GB Harddisk seni idare eder ama giderek daha fazla oyun 300-400 MB kurulum yeri istemeye başladı. Hazır aradaki fiyat farkı da bayağı düşmüşken 6.4 GB Quantum veya Western Digital al. Eğer param var diyorsan SB Live al, Türkiye'ye gelen Value Pack'in fiyatı 100 dolar civarında, ama gerçekten verdiğin paraya fazlasıyla değecektir. Tabii yanında PC Soundworks dörtlü hoparlör setini de eklemeyi unutma. Hadi bunların hiçbirini yapamam diyorsan, en azından bilgisayarının belleği mutlaka 64 MB veya daha fazla olsun, diğerlerini yapmayabilirsin ama sistemdeki bu değişiklik bilgisayarının hızını büyük ölçüde etkileyecektir.

2- Fiyat vermek isterdim ama ben şimdi bir fiyat yazarım, sen bunu okuyana kadar fiyatlar düşer. Senin istediğin sistem 900 dolar civarındadır sanırım, benim tavsiye ettiğim sistem ise 1250 dolar civarında tutacaktır.

3- Kötü haber, hayır.

4- Tabii ki, ama Red Alert çok eskidi. En iyi RTS'leri sıralamamı istersen ben derim ki 1-Starcraft 2-Age of Empires 3-Dark Reign 4-Red Alert 5-Total Annihilation

5- Geçen ay verdik (sanırım sen bu mektubu göndereli çok oluyor, kendimi suçlu hissettim şimdi)

6- Sanırım bu aralar gelen en sıkı Formula 1 oyunu Johnny Herbert's Grand Prix.

7- Bill amca unutmadıysa yoktur herhalde (ama genellikle unutur).

Sevgili Level,

Bu size yazdığım 6'ıncı mektup ama şu ana kadar hiçbiri yayınlanmadı. Bu sefer de yayınlamazsanız, posta masraflarını Level'e keseceğim haa!

Sorularıma geçmeden önce birkaç eleştiri yapacağım. Bence en gereksiz bölüm FRP sayfaları. Eğer FRP ile ilgili bir şeyler anlatmak istiyorsanız, oyun tanıtımlarıyla yapın ayrıca bu gereksiz sayfalar yerine "Kısa Kısa" bölümünü artırabilirsiniz.

1 - 200 MMX, 32 MB Ram, 2 MB ekran kartı ve 2 GB Hdd'e sahip olan bir bilgisayarım var. Ayrıca bir de 4 MB 3DFX Voodoo'm var. Upgrade yapmayı düşünüyorum, bana uzun süre dayanabilecek bir sistem önerebilir misiniz?

2 - Ekim ayında vermiş olduğunuz CD'de bulunan Cheat dosyası beni yeteri kadar tatmin etti, onun için de hile istemeyeceğim.

3 - Bana Sanitarium hariç sıkı bir Adventure önerirseniz sevinirim.

4 - Pedallı bir direksiyon aldım ama her oyunda sola takılıyor. Test ettiğimde ise her şey normal çalışıyor. Sizce sorun nerede?

5 - Quake 3 çıktığında tek kişiyle oynanmayacakmış. Bu doğru mu?

6 - NFS 3'de bir türlü araba içi görüntü elde edemiyorum. Nasıl olacağını anlatır mısınız?

Bir dahaki ay görüşmek üzere.

Burak

LEVEL

Sevgili Burak,

Sayfa sayısı konusundaki sıkıntımız, yaptığımız ankete doğru cevap verip bir an önce bize göndermenize bağlı olarak düzelecek. Sayfa dağılımını nasıl değiştireceğimizi anket sonuçlarına göre belirleyeceğiz.



1 - Gerçekten sağlam bir sistem için bir önceki mektupta verdiğim sisteme bir göz at.

2 - Boşuna koymadık o programı CD'ye herhalde.

3 - Hangi birinden başlasam? Öncelikle Grim Fandango'yu mutlaka oyna, onun haricinde Morpheus ve Cydonia da bakmaya değer.

4 - Kalibrosyon ayarlarını doğru yapmadığını düşünüyorum. Direksiyonun kendi kalibrosyon ayarlarını yaptıktan sonra da sorun devam ederse, oyunun direksiyonu doğru olarak algılayıp algılamadığına bak. Ve eğer varsa oyunun içindeki kendi kalibrasyon programını kullan.

5 - Tam olarak değil. Tek kişilik de oynayabileceksiniz ama Unreal'daki gibi yapay zekalı botlara karşı. Yani bir hikaye veya senaryo olmayacak, sanki multiplayer oynarmış gibi etrafta koşturup duracaksınız. Yazık etmişler bence.

6 - Araba içi görüntü elde etmenin yolunu ben de bulamadım. Büyük ihtimalle 3Dfx kartının bitmap grafikleri çizememesinden kaynaklanıyor. Araba içi görüntülerinin sadece software modunda çalıştığını söyleyen bir mektup gelmişti, sanırım sorun 3Dfx'ten değil de, oyunun programlanışından kaynaklanıyor.

Sevgili Level Çalışanları,

Ben bir otomobil ve PSX manyağıyım. (16) Piyasaya çıkan en iyi otomobil yarışlarını ve en iyi dergiyi alıyorum (siz). Biz PSX'cileri düşündüğünüz için teşekkürler. Başka dergilerde olmayan bu özellik size çok şey kazandırıyor. Çok uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1 - Şu ana kadar aldığım en iyi üç otomobil yarışı GT (Grand Turismo), GT ve GT. Daha iyisi yok mu? Ya da yeni versiyonu ne zaman çıkacak?

2 - GT şifresi vermiştiniz. En iyi otomobil Nissan Skyline'a her şeyi eklemek demişsiniz. Fakat daha iyisini yaptım (ne diyecenüz! Taktik teknik işi). Bu otomobil 380 basan (yanlış değil) bir Mitsubishi GTO Twinturbo.

3 - En iyi ve en yeni PSX menejerlik oyunu hangisi?

4 - PSX demo CD'sine hala sponsor bulunamadı mı? Bu kadar zor mu?

5 - Niye oyunların en zevkli yerinde telefon yada kapı çalar?

Tek kelimeyle mükemmelsiniz. Çünkü herkes sizi okuyor.

Ahmet Bozkurt
Kozyatağı/İstanbul

LEVEL

1 - Playstation'da araba yarışından bol başka bir şey yok, ben PS'dan pek anlamam, o yüzden sana bir tavsiyede bulunayım. Bir de Need for Speed 3'ü dene. Grand Turismo 2 hakkında bir haber yok ama bu kadar popüler bir oyunun devamının yapılacağı kesin.

2 - Ne mutlu sana...

3 - Premiere Manager 98'den başka PS menejerlik oyunu yok sanıyorum. PM98'i al, PC versiyonundan daha güzel (en azından maç sahneleri).

4 - Maalesef bulunamadı, hala bekliyoruz.

5 - Neden biliyor musun? Çünkü sürekli oyun oynuyoruz da ondan.

Sevgili Level

Merhaba Sinan ağbi.Sana ve tüm Level çalışanlarına başarınızın ve istikrarınızın devamını diliyorum. Sizi daha uzun yıllar aynı kalite ve başarıyla görmek istiyoruz.Nasılsın? İyisindir herhalde.Havalar da soğudu.Şu an Ankara'da yılın ilk karı yağıyor (aman yanlış anlaşılmasın,ciddiyim). Ve yarın okullar tatilmiş (Televizyonum ööle diyooo). İstanbul'da da yağıyodur herhalde. Aman diyim hasta masta olursun.Derginizi geçen Nisan ayı keşfettim (meşhur edecem).Düzenli olarak alıyorum (sabah ve akşamları yemekten sonra 2 adet).Şimdi sıra sorularda galiba. Dur bakayım.(-Şşşştt Çocuklar hazırmısınız? -Hazırız ağbi geliyoz)

1 - LBA2 de dahil birçok adventure bitirdim.En güzelleri LBA2 ve Dark Earth idi.LBA 3 veya Dark Earth 2 çıkar mı sence? Hiç Haber varmı?

2 - Peki ya Quake 3'ten haber var mı? Resident Evil 2 ya da Larry 8?

3 - Daha yeni aldığım Tomb Raider 3'te India'nın 2. bölümünde takıldım.... (kırt)

4 - Ne tür müzik dinliyorsun? Yerli metal Pentagram'ı hiç dinledin mi?

5 - Duke Nukem Forever, Outcast, Max Payne ne zaman çıkar? Derginizde de yayınladığınız gibi Max Payne en az 64 mb ram mı istiyor. Ram dışında benim sistem tutuyor. Ram'im 32 mb. İşlemcim 200 MMX. Kartım S3 VirgeDX/GX üzerine Diamond Monster1(Elmas Canavar 1).

6 - 2.3 hafta önce iki kez oldu.Ondan beri olmadı.Windows 95 açılınca sevgili Bill amca bana "Kayıt belleği sorunu.Bellek yüklenemiyor. Zırva da zırva zırva zırva" gibi bir error veriyor. Önümde ise geri al yükle diye bir seçenek çıkıyor. Başka seçeneğim olmadığı için üzerine tıklıyorum. Windows bana 1.2 gün öncenin belleğini yüklüyor.Yani arkadaki resim felan 2 gün önce ayarladığıma göre oluyor.Ne diyorsun?

7 - Tam olarak bilgisayar formatlamayı bilmiyorum.Dos'ta Format C:\ yazdık diyelim sonra ekranda neresi çıkacak? Windows CD'sini nereden yükleyecem? Dos'tan mı? Karşıma DOS mu çıkacak ki? Ağaçlar olacak mı? Sen olacakmısın?

8 - Ayrıca bu soruyu da sınıftan Yalçın adlı arkadaşımı bozmak için soruyorum. Dreamcast çıkıp yaygınlaşınca konsolun kralı olup, Playstation'ı felan dağıtmayacak mı? Kendisi Playstation sahibidir de.

Sorularım bu kadar. 7 ve 6 en önemlileri.Buradan sana,Level çalışanlarına,Gölbaşı Anadolu Lisesi'nden(Bizim okul)Emre Kamanlı,İlteriş ve Yalçın'a selamlarımı yolluyorum.Ayrıca bilmemneredeki deyzeme halama, kayınvalideme,sporun ve sporcunun dostuna ve eeeee...

Evren "Ah Galatasarayım ahhh.UEFA kurbanıyız" Bal

LEVEL

Selamlar,

Ah eski güzel günler. Kar yağsın da okullar tatil olsun diye dua ederdik. Sonra da dışarıya çıkıp deliler gibi kartopu oynardık. Ah gençliğim aaaah...

1 - LBA'yı pek sevmem ama Dark Earth'ü çok severim. Keşke devamı yapılsa, ama yapılmayacak çünkü oyunun sonunda devam edeceği konusunda hiçbir ipucu yoktu. Sanırım LBA 3 çıkacak, ama ilk iki oyundan biraz farklı olacak.

2 - Quake 3'ün haberini okumuş olmalısın. Resident Evil 2'de Nisan ayı civarında çıkacak. Larry 8'den benim bile haberim yok.

3 - Tomb Raider 3 ile ilgili sorun devam edip gidiyordu ama altın ma-

kas devreye girdi. Neden? Çünkü Şubat ayında tam çözümünü vermeye başlayacağız.

4 - Valla kulağıma hoş gelen her tür müziği dinlerim. Kendimi kısıtlamam müzik konusunda, sadece bir tür müzik dinleyip, diğerlerini aşağılayanlara ise sadece acırım.

5 - Hepsi de 99 yazından önce çıkacak. Ama senin sisteminin o oyunları adam gibi çalıştıracağını hiç sanmam. Max Payne'de çalışacağını ise hiç zannetme çünkü senin sisteminin oyunun minimum gereksinimine ancak yetiyor.

6 - Hiçbir fikrim yok, artık Windows hata mesajlarının anlamlarını çözemeyeceğimi iyice anlamış bulunuyorum. Büyük ihtimalle ufak bir hatadır ama Windows baştan kurmanı gerektirecek kadar sorun çıkartır. Bill'e hücum.

7 - Bilgisayarını formatlayacaksan elinde şu materyallerin bulunmasına dikkat et. DOS setup disketleri, CD-Rom kurulum diski, Windows 95 veya 98 CD'si ve bilgisayarındaki kartların sürücü disketleri. Yoksa kurulum eksik kalır sen de bir şey yapamazsın.

8 - Sana şöyle cevap vereyim. Benim Internet'te sürekli olarak takip ettiğim bir site olan Adrenalin Vault'ta Dreamcast'in Japonya'da çıktığını belirten haberi gördüm. Ertesi gün tekrar aynı siteye baktığımda ise şöyle bir haber vardı "Dreamcast Japonya'da tükendi".



(Meraba) Sana Level'da Çalışan Ağabeylerime

Meraba

Benim adım Selçuk. Arkadaşlar bana "PSYCHO" derler (sende diyebilirsin yani). Derginizi Şubat ayında tesadüfen keşfettim. O zamandan beri alıyorum. Derginizi her aldığımda karşımda Türkiye'nin en iyi aylık oyun ve Multimedia dergisini gördüm. Umarım emeğinizin karşılığını alıyorsunuzdur. Tüh, daha başta çok konuştum. Daha fazla lak lak yapmadan sorularıma geçiyorum.

1.Bunu sizin için çok zor olduğunu ve her yaptığınızda bazı açık gözlerin bayram ettiğini bile bile kendimi sormaktan alamıyorum. Bir daha ne zaman tam sürüm oyun vereceksiniz? (hemen kızma şu zavallı Psychoya bak beni de ağlattın ...ühü.....)

2.Hani bazı oyunlar olur ya film gibidir, beş altı CD'lidir, çok pahalıdır, bilgisayarcılara geldiği gün tükenir, puzzlerlarla doludur, tam çözümü olmadan bitirilemez yani Black Dahlia, X-Files, Phantasmagoria gibi oyunlar. Bir bilgin varsa diye soruyum, öyle bir oyun bir daha ne zaman piyasa çıkacak?

3.Bana öyle kanlı canlı, bol demolu, tavsiye edebileceğin bir oyun var mı? (Psycho lakabının nereden geldiğini anlamışsındır)

4.CD'nizdeki ve aldığım oyunların çoğunu oyunayamıyorum. Bunun sebei ise Direct X5.0'i yüklememesi (242 kere yükledim bana mısın demedi). Oyunu başlatırken ya ekran pıtır pıtır yapıp yine Windows'a çıktı yada "I cannot find Directx 5.0" dedi. Bende sinirlenip Windows klasörü içinde her bir haltı sildim. Bilgisayarı yalnızca MS-Dos kipinde kullanıyorum. Oynayabildiğim 2 oyun var onlarda Doom 2 ve Shadow Warrior. Ne tür bir bunalım içinde olduğumu anla yani! Mad Dog abimize de söyle eğer oda benim gibi cesur olursa Windows 95'in Türkçe versiyonuna karşı büyük bir savaş kazanabilir.

5.Bana güzel bir strateji oyunu tavsiye et ama saçmalık dolu olmasın. Yani uzaylı muzaylı, robotlu mobotlu, canavarlı bilmem neli olmasın gerçek insanlar savaşsın. People's General ve Command & Conquer hariç. Real Time, Turn bazlı fark etmez.

6.Her fırsatta bazı kısaltmalar geçiyor FRP, RPG, RTS vb. daha birçok kısaltmalar geçiyor. Bende hiç bir şey anlayamıyorum abicim nedir bunların anlamı, ne manada kullanılır? Bunları kısa ve öz açıklarsan sevinirim.....

Vaayyy be!!!! Amma çok konuşmuşum. Yazının orasını burasını kesersen seni anlarım fakat lütfen yazımı yayınla. Daha çok okuyucunuz olması dileğiyle Eyvallah!

Selçuk (Psycho) Kayabol/İstanbul

LEVEL

Selamlar Psycho,

Bir kere sana asla Psycho demem, insanlara tuhaf isimler takmanın son derece yanlış bir davranış olduğuna inanıyorum. İkinci olarak, fazla laklakı ben de sevmem. O yüzden hemen sorulara geçmekle çok iyi etmişsin. Aferim (agresifim bugün, kusura bakma)

1 - Aaaa, ayıp ettin saykocuğum. Bak, önümüzdeki ay ne varmış Level ile birlikte? Ne varmış? Hadi ben söylemiyim de sen biraz uğraşıp anlamaya çalış.

2 - Aaaa, ayıp ettin sapıkcığım. Daha yepisyeni o tür oyunlar geldi. Bir kere kafadan Dark Side of the Moon'u alıyorsun, çünkü çok güzel (6 CD). Tam olarak film gibi sayılmasalar da Cydonia ve Morpheus'a da bakabilirsin.

3 - Aaaa, ayıp ettim pisayko, al sana uzun zamandır gelen en kanlı-canlı oyunlar: Sin, Half Life, Fallout 2. Hepsinde de vahşet had safhada. Ama ben illa da film gibin oyun isterim dersen bilemem.

4 - Aaaa, ayıp ettin Selçuk. Bizim Level CD'sindeki Drivers dizininden Direct X'in en son sürümünü kurabilirsin. Üstelik her ay da yenileniyor.

5 - Aaaaaaaa. Eşşeği boğmamak lazım. Hmmm, sen insanlı, gerçekçi strateji istiyorsun da bakalım öylesi var mı? Bakalım, bakalım... Varmış. Age of Empires biiiir, Project Airos ikiiii, Commandos üüüüç.

6 - Dabiki, hepsini açıkliim.

FRP : Fantasy Role Playing. Yani fantastik bir dünyada başkasının rolünü üstlendiğiniz türden oyunlar. Fallout, Lands of Lore, Final Fantasy bu türün örnekleri.

RPG : Role Playing Game. Yine bir kişinin rolünü üstlenirsiniz ama bulunduğunuz dünya fantastik olmak zorunda değildir. Bir asker, bir avukat, hatta bir simitçi bile olabilirsiniz.

RTS : Real Time Strateji. Hareketlerinizi bilgisayarla aynı anda ve karşılıklı yaptığınız strateji oyunlarıdır. Mesela Starcraft, Red Alert. Bir de sıralı (turn-based) stratejiler vardır ki, bu tür oyunlarda bir siz bir rakibiniz oynar. En eski örneği satrançtır.

FPS : First Person Shooter. Mekanı kendi gözünüzden gördüğünüz ve genellikle önünüze çıkan herşeyi öldürmek teması üzerine kurulmuş olan oyunlar. İlk örneği Doom, en iyi örneği Half Life'tır (bu sayıda, okudunuz değil mi?)

Eveeet, bir ay daha böylece bitti. Önümüzdeki aya hazırlıklı olun, yine tam sürüm bir oyunla karşınızdayız.



AYIN OKUYUCU İNCİSİ

Bu ay, bir arkadaşımızdan çok ilginç bir oyun konusu fikri geldi. Hiçbir yorumda bulunmadan yazıyoruz. Elastik Türkçe'miz sağolsun...

...Ve diyorum ki neden bütün futbol oyunları hep birbirine benziyor. Mesela, bir futbol oyununda da biz top olsak, belli bir enerjimiz olsa. Adamlar da bize vurmaya çalışsa, biz kaçsak. Nasıl, iyi olmaz mıydı?...

Sonun Başlangıcı

Hmm, Ocak sayısını da bitirdiniz, tükettiniz. Acaba gözden kaçırdığınız birşeyler var mı diye dergiyi karıştırırken bir de baktınız ki o da ne? Daha önce görmediğiniz bir sayfa: Son Sayfa. Acaba bu da ne ola ki dediniz kendi kendinize. Anlatayım, son sayfa Alacakaranlık Kuşağı'nın Türkiye temsilcisidir. Her an herşeyin olabileceği bu bölgede zaman durur, biz başlarız. Burada her an her çeşit çılgınlık olabilir, olmayabilir de. Dergi içi dedikodular, bizden haberler, resimler, o ay kim ne yapmış ne etmiş? Yani bir nevi Paparazzi tadı olacak. Bilgisayar endüstrisinde ne gibi üçkağıtlar dönüyor, kimin eli kimin cebinde, neden her Allah'ın günü yeni bir şey çıkıyor ve mutlaka almamız gerekiyor? Bizi kimler sömürüyor, ipler kimin elinde? Yani bir nevi Uğur Dündar ambiansı olacak. Yazarlar neden yazı yazacaklarına Starcraft oynuyor, kültür sayfaları nasıl oluyor da hâlâ ve inatla devam ediyor ve bütün kadınları selülit sorunundan kurtarabilmek için Level camiası olarak neler yapabiliriz? Yani bir nevi ana haber lezzeti de olacak. Burada herşey olacak, herşeye hazırlıklı olun, can simidi, çekme halatı, ilkyardım çantası, ceset torbası, elinizde ne varsa herşeyi hazır tutun, çünkü başlıyoruz.

Aralık ayında bize ulaşmak isteyenlerin surat ifadelerini görmek isterdim. Taşındığımız için telefonlarımız da kapatıldı haliyle. Bizi arayıp da kapı duvarla karşılaşan herkes "Amanin, Level da mı kapandı yoksa?" diye düşünmüştür herhalde. Hehehe. Hoho. Korkun biraz, korkun ki kıymetimizi bilin. Siz yeni adresimizi ve telefonlarımızı öğrenene kadar biraz başımızı dinledik en azından. Cheat isteme-yin kardeşim, yok, taze bitti. Telefonda cheat-hile-tam çözüm veremeyiz. Hele tam çözüm hiç veremeyiz. "6 sayfalık tam çözümü bana okur musun?" diyen arkadaşım. Deve ve pabucu yanı.

Vogel Yayıncılık olarak bu ay çok değerli bir arkadaşımızı kaybettik. CHIP dergisini alanların iyi tanıdığı G.A. kardeşimizi çok elim ve hazin bir şekilde kaybettik. 25 yaşındaki işadamı ve yazar ve stand-up-or-sit-down-it-really-doesn't-matter komedyen G.A. dergide feci bir şekilde uyurken bulundu. 60 adet monitörü günde 3 kere bir yerden başka bir yere naklederek kırılması çok güç bir rekora imza atan sevgili G.A., sonunda uyku canavarına yenik düşerek bir köşede sızdı kaldı. Ve bunu fırsat bilen askeriye görevlileri, "Hazır uykudayken şu arkadaşı bir askere alıversek. Gözlerini 3-5 nöbetinde açmak çok büyük bir sürpriz olur kendilerine" diyerek zavallı G.A.'yı en savunmasız anında gafil avlayarak askere aldılar. Kendisine asker ocağında başarılar diliyor ve bize sağ salim dönmesini bekliyoruz. Kendine iyi bak G.A.

Evet ilk son sayfanın sonuna geldik. Kendinize iyi bakın, veya bakmayın, o sizin bileceğiniz bir şey. Şubat ayında Level'ı kaçırmayın yeter. Sonra üzülürsünüz (evet, Narsist'iz, itirazınız mı var?)

Bu ay kim ne oynadı?

Berker : Fallout 2 oynadı. O kadar çok oynadı ki, kendini oyundaki karakterle özdeşleştirdi ve onun gibi düşünmeye başladı. Ama yakın zamanlarda nükleer bir savaş çıkmadığından bir eksiklik hissediyor ve bunu telafi etmek için kişisel çaba içine girdiğini duyduk. Bir füze silosuna sızdıktan sonra bağlantımız kesildi ama telsizinden gelen en son mesajda "Hmm, bakalım bu kırmızı düğme ne işe yarıyormuş?" diyormuş gibi geldi bize. Yiyecek ve su depolamaya başladık bile.

Sinan Almaç: Müdür ne yazmasını istediyse onu oynadı, hemen yarın yazılarımı teslim ederim sözü verdi ama üç gün ortalıktan kayboldu ve kendisinden bir daha haber alınamadı. Yazıların nasıl olup da elimize geçtiği ise hâlâ tartışma konusu.

Kadir: Dergimizin Don Juan'ı, peşindeki bütün kızlara evde değil, toplantıda veya dağa çıktı, dağ yandı kül oldu dedirtti. Çünkü eski aşkı, Lara'sı geri döndü ve gözü başkasını görmez oldu.

Ozan Simitçiler: Piyasada ne kadar 2. Dünya Savaşı konulu oyun varsa hepsini alıp oynadı. Dediğine göre bütün taktik ve stratejileri öğrenince 4. Reich diye birşeyin başına geçecekmiş. Ne olduğunu bilmiyoruz, iyi bişey olmasa gerek.

Ozan Ali: Windows'unun sürekli göçmesi nedeniyle hiçbirşey oynamadı ama Windows Setup ekranını avucunun içi gibi ezberledi. Hatta dediğine göre o minik davulun üzerindeki bagetlerin davula kaç kere vurduğunu bile saymış. Yazıııık.

Gökhun: Oyun değil ama, bir ayda üç kere "Hadi taşınıyoruz" diyerek hepimizin hayatıyla oynadı.

Sinan Akkol: Sin, Half Life, Blood 2 ve bilimum kan vahşet içeren oyunları oynadı. En son olarak bir silah dükkanından Shot-Gun ve bol miktarda fişek alırken görülmüş. Korkuyoruz.

Kan ve vahşet: İşte **Blood 2**

FRP sevenlere özel: **Return to Krondor.**

Lara sizi yine üzüyor mu? İşte: **Tomb Raider 3 Tam Çözüm.**

İlk Türk dijitize macera oyunu: **Gerçeğin Ötesinde**,

Şubat ayında Level ile birlikte, herkese, ***BEDAVA.***

Ve daha bizim bile bilmediğimiz birçok şey...

Şubat ayında Level'ı kaçırmayın.